GRATUITA

Octubre 2012 N28

VISITA NUESTRO BLOG

CREATIVOS FUTURE

REVISTA DE VIDEOJUEGOS

ANALISIS

DISHONORED

LA VENGANZA DE CORVO SERÁ TEMIBLE

ANALISIS

BORDERLANDS 2

PANDORA TE ESPERA, BUSCADOR DE LA CÁMARA

ESPECIAL

HALO 4

EL LANZAMIENTO QUE TODOS ESPERAMOS

RESIDENT EVIL 6

ELIGE SER DE LOS BUENOS O ACABAR CON ELLOS

Fifa 13 • PES 2013 • Secret Files 3 • Guild Wars 2 • WoW Myst of Pandarian • Dead of Alive 5 •

EDITORIAL



OLEADA DE LANZAM

Vaya mes de lanzamientos, y a v
siguiente. Este número 28 llega
PES 2012, WoW Myst of Pandar
de juegos.

Parece ser que con en la cuesta a
han decidido darnos todo esto p
lo han conseguido porque adema
y lo mejor es que aún quedan ma



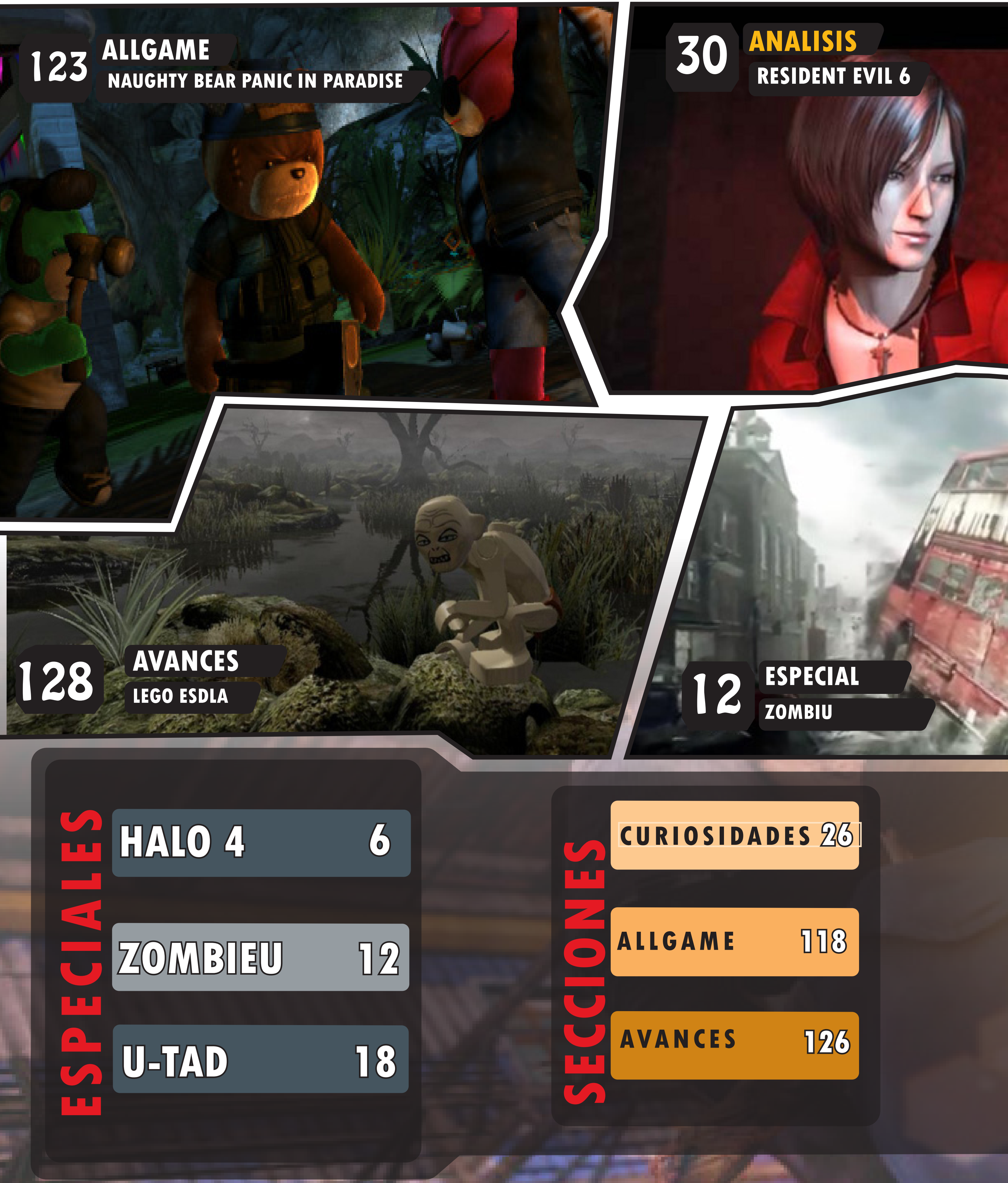
IENTO EN SEPTIEMBRE

ver cual es mejor que el anterior o peor que el
cargadito de análisis de novedades con FIFA,
ian, Dishonored, Guild Wars 2 y un gran listado

abajo que hasta terminar el año las desarrolladoras
ara lo que queda se haga más ameno y divertido y
ás de ser buenos tenemos para todos los géneros,
ás por llegar.

Bibiano Ruiz
Director de Creative Future

email: prensa.CreativeFuture@gmail.com


123
ALLGAME
NAUGHTY BEAR PANIC IN PARADISE
30
ANALISIS
RESIDENT EVIL 6
128
AVANCES
LEGO ESDLA
12
ESPECIAL
ZOMBIU
ESPECIALES
HALO 4 6
ZOMBIEU 12
U-TAD 18
SECCIONES
CURIOSIDADES 26
ALLGAME 118
AVANCES 126



ANALISIS

RESIDENT EVIL	30
BORDERLANDS 2	36
F1 2012	42
TEKEN TAG TOUR. 2	48
PES 2013	52
THE SIMS SOBRENATURAL	56
FIFA 13	60
WOW MYST OF PANDARIAN	68
DEAD OR ALIVE 5	74
GUILD WARS 2	78
DISHONORED	86
PORT ROYAL PIRATES ...	90
Y MUCHOS MAS	94

GENERO: ACCIÓN | **PLATAFORMAS:** XBOX 360



¡Prepárate para volver a la acción! Lucha y abate a tus enemigos en esta nueva entrega de Halo, donde sin duda podremos disfrutar de un ambiente que hará que esta guerra futurista nos ponga de nuevo en el campo de batalla. Continúa la historia donde la dejamos..."¡Jefe, te necesito!".

Volvemos a disfrutar de la serie Halo, con todo lo que ello conlleva: acción, aventura, espectaculares gráficos y, por supuesto, una historia a la que estamos enganchados desde hace tiempo ya y que seguimos disfrutando entrega tras entrega. Por si hubiera algún despistado, la saga Halo está compuesta por, con éste, ocho juegos de acción en primera persona que cualquier aficionado al género shooter debe probar por sus propias manos. Un mundo futurista sumido en una batalla en la que nos vemos envueltos y nuestra misión en cada entrega es sobrevivir con la ayuda de cientos de armas que tenemos a libre disposición. En esta nueva entrega, tras Halo 3, el Jefe Maestro, que ha sobrevivido a la destrucción de la nave Forward Unto Dawn junto a Cortana, regresa



para cumplir su destino y enfrentarse a un antiguo enemigo que amenaza el futuro del universo entero. Halo 4 marca el inicio de una nueva trilogía. La historia comienza cuando somos absorbidos por el planeta Requiem, en cuyas entrañas existe un antiguo mal. El Jefe Supremo puede apreciar como el UNSC Infinity cae del cielo. Comenzamos a jugar cuando nuestro personaje, John-117, llega a un lago frente a una montaña sobre la que flota un Orbe Forerunner. Halo 4 es una auténtica experiencia que debemos aprovechar, durante esta impresionante aventura recorreremos diferentes niveles: Dawn, Requiem, Forerunner, Infinity, Reclaimer, Shutdown, Composer y Midnight, de los





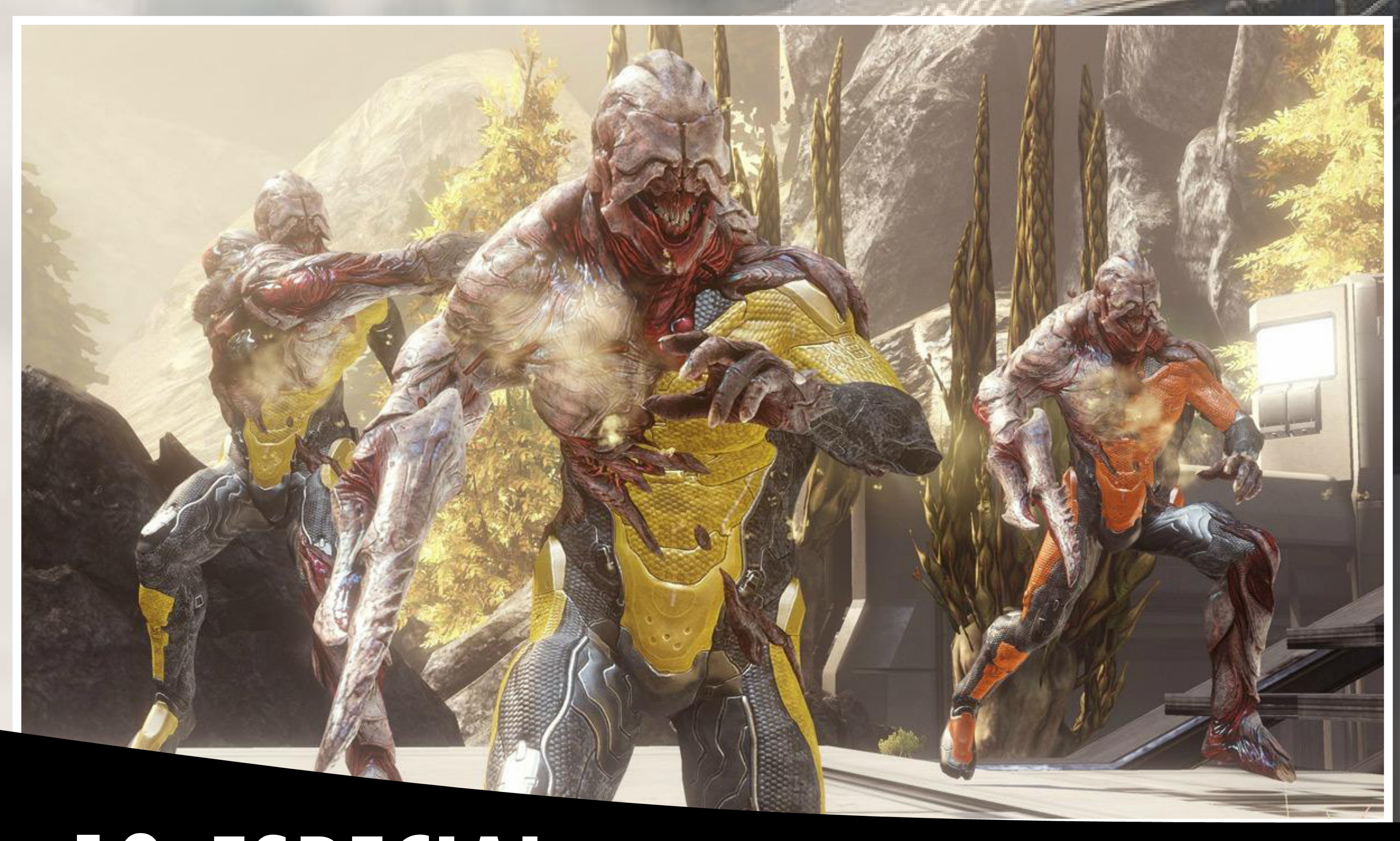


que cada uno que superemos será más apasionante que el anterior. Fue a partir de 2011 cuando fuimos advertidos de que la saga continuaría con un nuevo título por parte de Microsoft Game Studios y ya van 8. Durante esta nueva entrega podremos experimentar nuevas habilidades que nos facilitarán el camino, tales como el "escudo de luz densa" o la "visión Prometea" entre otros. También la armadura ha sufrido algunas modificaciones que le dan un aspecto más flexible que en las anteriores entregas. Y, por supuesto, armas, muchas armas, algunas que ya hemos podido disfrutar en otras entregas y otras nuevas incorporaciones que nos dejarán con ganas de más. Y todo esto para hacer frente a múltiples y curiosos enemigos: los Forerunner y Covenants Tormenta (Elites, Grunts, Hunters y Jackals). A partir del 6 de noviembre podremos adquirir Halo 4 en exclusiva para XBOX 360, algo que hace de esta plataforma un complemento aún más atractivo. Dos ediciones aparecerán en el mercado, Halo 4 Standard Edition y, para aquellos que quieran algo más de

>>

HALO 4, EL LANZAMIENTO DEL AÑO QUE TODOS ESPERAMOS

Halo 4, podrán adquirir Halo 4: Limited Edition que permitirá ponerte en la piel de un Spartan IV a bordo de la UNSC Infinity, además contendrá el pack de mapas War Games, que son un total de 9 mapas que estarán disponibles en Xbox Live tras el lanzamiento del juego, seis Especialidades (los compradores de la Edición Limitada de Halo 4 podrán disfrutar de ellas desde el día de lanzamiento), las cuales desbloquearán nuevas opciones de personalización. También contiene el UNSC Infinity Briefing Packet, que incluye un esquema de personalización de armadura, un plano de la gigantesca nave, e información sobre los Spartan-IV. Y por último un skin de armadura Spartan-IV única, una skin de arma para el Rifle de Asalto, un emblema exclusivo, un accesorio para tu Avatar y un conjunto de



armadura Spartan-IV para tu Avatar de Xbox Live todo ello disponible a través de Xbox Live . "¡Jefe, te necesito!", así comenzará nuestra aventura y os aseguro que, aunque ahora no lo parezca, esa frase tiene mucho sentido. En esta ocasión, el modo multijugador no tendrá élites y el Tiroteo será reemplazado por las Spartan Ops, pero estoy seguro que no hará que perdamos ni un instante de intensidad en el juego, sino más bien todo lo contrario. En definitiva, Halo es la esencia de Xbox 360 y de Microsoft, un juego que se ha convertido en toda una leyenda con una legión de seguidores. Sin duda es una aventura en la que John-117 se verá envuelto en una guerra como a las que ya estamos acostumbrados, pero sin duda, su nuevo motor gráfico seguro que nos sorprenderá.

REALIZADO POR JESUS MAGAÑA

HALO 4 ES UNA AUTÉNTICA EXPERIENCIA QUE DEBEMOS APROVECHAR



GENERO: ACCIÓN

PLATAFORMAS: WII U



Los Zombis llegan con la nueva consola que presenta Nintendo, WiiU. Se trata de un juego completamente diferente y que nos sorprenderá a cada instante. Londres está cambiando, ¿sabrás dónde esconderte? ¿O prefieres enfrentarte a ellos?

Uno de los primeros títulos que nos ofrece WiiU es ZombiU. La compañía Ubisoft se encarga de traernos este nuevo título, a la par que una nueva consola y nuevos juegos par la nueva plataforma. Lucharemos contra los Zombies, intentando escapar de la locura que infecta Londres: las calles están llenas de Zombis y todo lo que rodea a esa espectacular ciudad está contaminado. Aunque es cierto que el tema Zombi está de moda desde hace tiempo con series como The Walking Dead y películas como la nueva entrega de Resident Evil, ZombiU conocido como Killer Freaks from Outer Space, es una refrescante historia de Zombis con la que nos sorprenderemos a cada instante durante el juego. Un título de supervi-







vencia, disparos, acción en primera persona y, por supuesto, mucho miedo. Gracias al especial mando de WiiU GamePad nos será más fácil poder acceder e interactuar con nuestro personaje, aunque Ubisoft ha confirmado recientemente que este juego no solo aparecerá en WiiU sino que también saldrá disponible para otras plataformas. En lo que a la trama se refiere, como hemos comentado, Londres se encuentra sumido en una espesa niebla que han transformado a muchos londinenses a un estado sorprendente, se han vuelto sedientos de sangre y deseosos por la carne humana. Las calles de la ciudad se convertirán en una locura, un laberinto del que nos resulta- >>

en una locura, un laberinto del que nos resultará difícil escapar y entre las que deberemos correr para eliminar a todos los Zombis que se pondrán en nuestro camino. Gracias a los avances técnicos que nos ofrece la nueva WiiU, Ubisoft ha trabajado al máximo para poder sacarle el mejor rendimiento a estas ventajas, desde la utilización del nuevo mando hasta los gráficos con los que esta nueva consola nos enganchará. La pelea para continuar con la supervivencia ha comenzado, consigue todas las armas y munición que puedas ya que os aseguramos que no faltarán enemigos con los que gastarla a partir del 30 de Noviembre La misión principal de ZombiU es sobrevivir, superar cada uno de los ataques que nos sobrevengan y seguir adelante, recorriendo escenarios tan emblemáticos de Londres como el Big Ben y la Torre de Londres, que

>>

¡ESCAPA Y QUE NO TE PILLEN!





durante el juego pero de una forma diferente a la que estamos acostumbrados a verlos: plagados de Zombis. Para lograr la supervivencia a veces deberemos utilizar las armas, pero en otras ocasiones lo mejor será pasar desapercibido, no ser descubierto y continuar con nuestro camino.

El modo multijugador es mucho más entretenido de lo que cabía esperar. Nintendo ha creado un modo de juego entre varios jugadores que permite utilizar la colaboración de los mismos con mensajes de ayuda e incluso pudiendo ser salvados por otros jugadores que están en la misma situación que nosotros.

En definitiva, nos morimos de ganas de poder disfrutar del modo multijugador, poder superar esta plaga y avanzar en el camino matando todos los Zombis que se nos pongan por delante. La matanza Zombi en WiiU acaba de comenzar, estaremos preparados para afrontar la batalla.



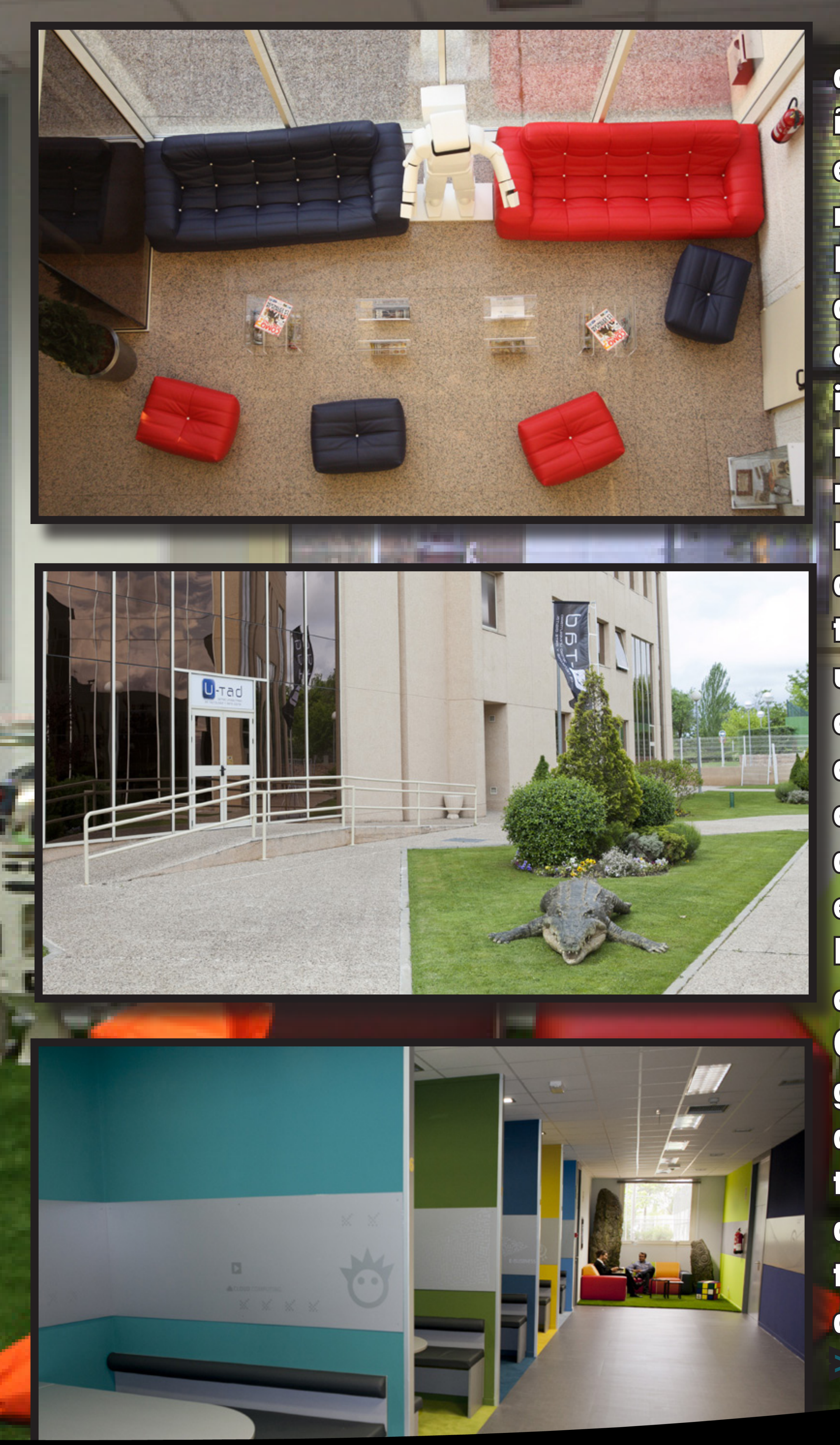
REALIZADO POR JESUS MAGAÑA


创新的未来是游戏杂志。
我们将谈论视频游戏上的所有新闻
PARA QUE
NO TE SUENE A CHINO
CUANDO TE HABLEN DE
VIDEOJUEGOS
CREATIVE
FUTURE
http://creativefuture.tk



El mejor centro universitario de España para el aprendizaje de todo lo relacionado con el mundo digital espera talento como el tuyo para convertiros en profesionales en este sector

Para quien no lo sepa, U-Tad es un centro universitario, situado Las Rozas (Madrid), que cuenta con más de 7000 metros cuadrados preparados para recibir alumnos con ganas de aprender un convertirse en profesionales en cualquier sector del mundo digital. Hay muchas titulaciones a las cuales se puede acceder como son grados, postgrados, la formación in company, la formación profesional reglada y las vinculadas con cualificaciones profesionales. Todos los cursos que se dan, están enfocados para que el alumnado tenga el máximo de posibilidades de trabajar nada más terminar los estudios. U-tad abarca 3 grandes áreas en el campo digital como son el arte, la dirección y la programación. Arte: Entendido des-



de la óptica del diseño visual de las piezas, el grafismo, el realismo de los escenarios... Programación: entendido como las habilidades de programación e ingeniería de desarrollo para la creación de mecánicas, niveles... Dirección: La creación de cualquier producto interactivo conlleva un proceso de planificación y gestión de recursos, que atienda a conceptos de definición de entornos, gestión de equipos de trabajo... Los grados que se pueden cursar ahora en U-tad son: Grado en Animación digital: El sector de la animación digital (cine, televisión, internet, videojuegos y nuevas plataformas, etc.), es hoy en día una de la forma más

>>

popular de entretenimiento, convirtiéndose en un componente dominante de la cultura global. Grado en Diseño visual de contenidos digitales: Tiene como objetivo formar profesionales capaces de concebir y materializar nuevos productos, contenidos y servicios dentro del entorno de los contenidos digitales, en las áreas de conocimiento del diseño y la composición visual. Grado en Producción de contenidos digitales: Las nuevas tecnologías y la constante evolución de las plataformas para la distribución de contenidos digitales, ha generado una creciente demanda de profesionales en todas las áreas de creación y gestión de contenidos digitales.



LAS INSTALACIONES ESTÁN SOBRADAMENTE PREPARADAS PARA LOS ALUMNOS



Grado en Diseño de productos interactivos: Los productos interactivos y los videojuegos han ido ganando peso en nuestra sociedad hasta convertirse en una de los principales sectores de crecimiento en la industria del entretenimiento y ocio digital. Grado en Dirección de empresas de base tecnológica Las nuevas tecnologías han cambiado la concepción que tenemos de las empresas y de los negocios. Por eso los profesionales del futuro deben asumir los retos empresariales bajo otro prisma, y adaptarse a estos cambios para ser más competitivos. Grado de Ingeniería en Desarrollo de Contenidos Digitales Los contenidos digitales comienzan a estar presentes en todos los sectores económicos de crecimiento global. Los postgrados son: Máster Profesional en Animación 3D de personajes: Especializa al alumno en el arte del Acting, aprendiendo a transformar animaciones en auténticas actuaciones de personajes. El Máster proporciona, además, todos los conocimientos artísticos y técnicos necesarios para formar parte de un estudio de animación. Máster profesional en Creación de efectos visuales para cine, televisión y publicidad (VFX): Aglutina en su programa todos los conocimientos teóricos y prácticos para la especialización del alumno en la creación e integración de efectos visuales de última generación en proyectos audiovisuales para las industrias cinematográfica, televisiva y publicitaria.

>>



Máster en Arte y Diseño Visual de videojuegos: Pretende ser el más completo y profesional de su categoría, en lo que al panorama nacional se refiere. Este Máster proporcionará al alumno todo el conocimiento necesario para incorporarse al sector profesional como artista de un videojuego, siendo responsable de la creación, el arte y el diseño visual del mismo. **Máster en Game design:** El objetivo es formar a especialistas en el diseño de videojuegos, en el más amplio sentido de la palabra, pudiendo enfocar su carrera profesional en cualquiera de las disciplinas que engloba el llamado "ocio interactivo". **Máster en programación de videojuegos:** Es el más completo en el mercado español en lo que

al área de programación se refiere. Cubre todo el conocimiento esencial para un programador de videojuegos, proporcionando al alumno todo lo necesario para acceder al mundo profesional del desarrollo y dotándole de una base para su futura especialización en el área que elija. Máster en Programación gráfica y simulación: La simulación gráfica por ordenador es un campo con enorme proyección de futuro dentro de las nuevas tecnologías. El Máster en Programación gráfica y simulación permitirá al alumno aprender las técnicas computacionales y de la física para la simulación de procesos y fenómenos completos modelados por ordenador. Máster en Gestión de empresas en el entorno digital: El panorama digital está cambiando la concepción que tenemos de la empresa y del entorno laboral. Cada día es más necesario conocer y gestionar las herramientas que te permitirán liderar procesos de innovación digital, desde su concepción hasta su implantación. Máster en Programación de Apps para smatphones y tablets: El mundo de las aplicaciones ha cambiado las reglas del juego en la sociedad actual. Con una cuota de mercado en continuo incremento, su desarrollo y programación se han convertido en una de las ramas del software con más potencial de crecimiento. Desde el sector médico hasta el del entretenimiento, las Apps stores ofrecen aplicaciones para todo tipo de utilidades. Ayudas y becas:

>>



Existen becas para los estudiantes que les ayudan enormemente, así que para los que estén interesados, ahora voy a nombres distintas becas que tienen y para que cursos son. Beca para los Grados: Consiste en rebajar el importe de la docencia un 50% solo para 20 alumnos, que cumplan unos determinados requisitos que especifican en un web. Esta beca se puede solicitar para todos los grados menos el Grado en Dirección de empresas de base tecnológica. Beca para Masters o Postgrados: Consiste en rebajar el importe de la docencia un 50% solo para 20 alumnos y además rebajar el 30% para 15 alumnos que cumplan unos determinados requisitos que especifican en una web. Esta beca se puede solicitar para todos los grados menos el Máster en Gestión de empresas en el entorno digital Existe otra beca más par un máster específico, se trata de 9 becas con una rebaja del 50% solo para el Máster en Programación gráfica y simulación



REALIZADO POR RAUL MARTIN


BLOG
CREATIVE FUTURE

VUELVEN LOS JUEGOS DE MESA

Muchos de vosotros no habrá probado nunca un juego de mesa, ya que no es lo que más se lleva de moda ahora, pero seguramente muchos otros tendréis la parte de arriba de vuestro armario a rebosar de juegos de este estilo. Pues bueno, aun estas a tiempo de probar alguno, sin duda este es todo un clásico pero con nuevo diseño, cuatro Bowser comiendo bolas sin parar.





UN PUFF ORIGINAL

Son muchos los objetos que ya os hemos enseñado para decorar la casa, y de ellos unos cuantos para poner en el salón pero aun te faltaba uno. Este puff del Halcón Milenario. Seguramente a los fans de Star Wars les gustará mucho aunque en verdad no está en venta porque simplemente se saco el prototipo, una pena...

LANZADOR DE PALOMITAS

Su nombre es el Popinator, y es no es una simple máquina de hacer palomitas, sino que también las lanza. Pero claro, ¿para que queremos una maquina que no pare de lanzar palomitas por la casa? Pues para nada, pero ese no es su funcionamiento, esta máquina detecta la posición de nuestra boca y nos la lanza directamente a ella, y puede alcanzar una distancia de hasta de 4 metros. Un autentico accesorio para vagos.



OTRO MONOPOLY



Anunciamos un monopoly personalizado en nuestro número 23 de Street Figther y ahora os traemos uno de World of Warcraft, seguramente este guste a mucha más gente, y más con la reciente salida de la expansión del juego. El juego se puede comprar a través de Amazon y no resulta tan caro para la cantidad de detalles que incluye ¡Me lo pido!

REALIZADO POR CRISTINA USERO

COMUNIDAD ⇄ GAME

→ **Las noticias más interesantes del momento,**

divertidos **minijuegos** con los que entretenerte durante horas, **análisis de los juegos** más actuales, los mejores **vídeos** en alta calidad, un **foro** en el que dar rienda suelta a tus opiniones y poder **compartirlas** con todos los usuarios…

Todo esto y mucho más te espera en la **Comunidad GAME.**



¡Entra y diviértete !



GENERO: ACCION

PLATAFORMAS: PS3, 360, PC

DISTRIBUIDORA: CAPCOM

DESAROLLADORA: CAPCOM

RECOMENDADO POR CREATIVE FUTURE

RESIDENT EVIL 6

Podrás elegir entre ser un protagonista o acabar con ellos

Otro Resident Evil, ya llevamos unos cuentos pero esta vez volvemos a encarnar a viejos conocidos como Leon o Chris Redfield. Posiblemente este sea el Resident Evil más arriesgado y novedoso pero ¿Habrá superado las expectativas esperadas?



Sin duda, la saga sigue girando para convertirse en un shooter de acción y dejando el survival horror un poco más de lado aunque tendrás sus pinceladas que darán un toque especial al juego. Una de las grandes novedades es que no contaremos con una campaña sino con tres más una desbloqueable al terminar las otras.

Las tres primeras serán cooperativas en modo offline, online e incluso sino tenemos amigos que aun se hayan comprado el juego o simplemente queremos disfrutar del juego en solitario contaremos con la ayuda del segundo personaje controlado por la IA. Todo esto le da al juego una diversión sin límite y un sistema de juego que claramente dependerá de cómo hagamos cada uno nuestro rol. Una parte buena es que no tendremos que pelearnos por la munición o hierbas curativas como en la gran mayoría de juegos de survival horror, ya que esta vez tendremos mucho material para recoger por lo que nos podremos olvidar del cuenta gotas para medir cuantas balas gastamos con cada enemigo, y cuantas necesitamos para acabar la zona de juego. Además han ampliado considerablemente la cantidad de objetos que caben en nuestro inventario, un detalle que agradeceremos mucho porque los que ya han jugado a otros juegos de la saga saben que además de encontrar poco no podemos cargar ni con la mitad de lo que sale. Se añaden los accesos rápidos a armas y curaciones para que podamos ir usando todo en tiempo real, sin tener que hacer muchas paradas en el juego.



¿Os hablamos de las campañas? Como hemos comentado las tres primeras serán cooperativas y por lo tanto contarán con dos personajes cada una pudiendo hacerlas en el orden que queramos.Chris Redfield y Piers Nivans, posiblemente la campaña más cañera. En esta no descansaremos ni un momento, será todo acción y chutes de adrenalina, disparos por aquí, carreras por allí, unas horas de batallas que no nos dejarán respirar. Jake Muller y Sherry Birkin, será la campaña más corta aunque posiblemente la más novedosa de todas. Nos sentiremos inmersos en una historia diferente, posiblemente habrás momento en los que no sepamos que se trata de un Resident Evil ya que contaremos con escenas en las cuales tendremos que atacar enemigos por la espalda, movernos con sigilos en algunas escenas y por supuesto como en las demás campañas tendremos nuestras escenas de conducción. Leon S. Kennedy y Helena Harper, sin duda la campaña más esperada y también la más extensa de las







cuatro. No podemos decir que esta es puro survival horror pero sí que se ajusta más que las anteriores. Tendremos muchos momentos de tensión, y muchos zombies que eliminar para alcanzar nuestra meta. Finalmente la campaña de Ada Wong de la cual no os contaremos nada ya que no la desbloqueareis hasta completar las tres anteriores. Un detalle lo más de curioso es que todas las campañas tendremos momentos en los que se mezclarán, en los que tendrán escenas comunes, y lo mejor de todo es que en esos puntos si tenemos la partida abierta podremos coincidir con otras personas que estén jugando la otra campaña.

Para finalizar os hablaremos del modo online. El modo Mercenarios es el obligatorio de este juego, ya conocido de otros de la saga como por ejemplo el RE5. Tendremos un mapa donde nos moveremos con total libertad con la única pega de que estaremos rodeados de zombies y de que el tiempo va en nuestra contra. Tendremos un tiempo limitado durante el que intentaremos no morir a manos de las hordas de zombies que nos rodean e iremos ganando tiempo conforme vayamos haciendo algunas cosas. Dispondremos de tres pantalla totalmente distintas donde podremos demostrar nuestras habilidades aunque seguramente pronto veremos algunos mapas nuevas gracias a los DLC's. Y dentro del modo online llega lo más novedoso, la Caza de agentes. Siempre tenemos que acabar con zombies, disparo por aquí, disparo por allá, pero... ¿Por qué no hacerlo al revés? En este modo de juego nos convertiremos directamente en zombie y nuestra misión será entrar en partidas ajenas y acabar con los protagonistas. Eso sí, ser zombie con todos sus pros y sus contras,





Podrás elegir entre ser un protagonista o acabar con ellos



RESIDENT EVIL 6			
		HISTORIA	9.7
GRAFICOS	9.7	MUSICA	9.6
JUGABILIDAD	9.5	TRADUCCION	9.9

NOTA

9.7

REALIZADO POR BIBI RUIZ

aunque más bien con todos sus contras, ya que el movimiento será el mismo de siempre, un movimiento tosco y lento, pero bueno, es una nueva forma de juego bastante curiosa y que seguramente dará pie a nuevos modos de juego en el futuro.

CONCLUSIÓN

Resident Evil se sube nuevamente al pódium con este nuevo juego RE6, donde jugaremos con personajes ya conocidos de las sagas, en cuatro campañas distintas, las cuales nos harán vivir distintos momentos dentro de la historia e incluso se entrelazarán entre ellas.



Pandora te espera, buscador de la cámara

Desde el día 21 de septiembre está disponible ya en las tiendas este esperadísimo titulo que como muchos aficionados sabrán, se desarrolla en el planeta Pandora, y continua la historia de su predecesor, donde ahora nos encontraremos a cuatro nuevos busca cámaras que se embarcaran en una aventura para descubrir la existencia de una nueva cámara aun más grande de la cual el director de la marca Hyperion conocido como el villano Jack el Guapo pretende destruir toda Pandora para encontrar la cámara y hacerse con sus secretos. El juego básicamente hereda todo su potencial de su antecesor, mostrándonos nuevamente una gran mezcla de dos géneros como son los juegos Shooters y los juegos de rol, ya que nos abriremos paso a tiros contra todo ser que se mueva pero también iremos explorando enormes mapas, encontrarnos con infinidad de armas, que se clasifican por colores por su rareza e incluso, iremos subiendo de nivel a nuestro personaje y adquirir diversas habilidades que nos serán de gran utilidad en nuestra aventura. Hablemos de los nuevos bus-

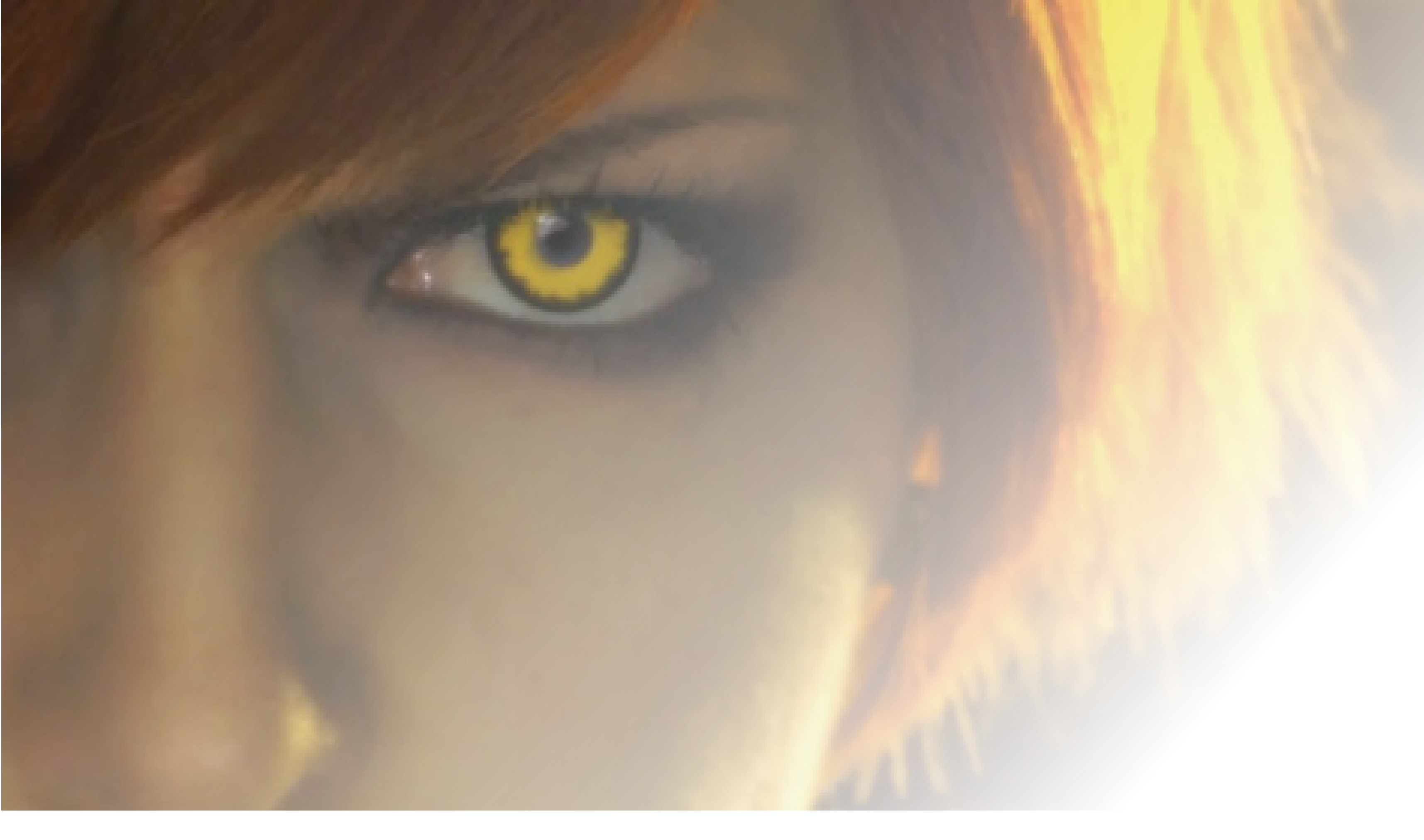
ca cámaras, que vuelven a ser cuatro con características similares a los héroes de la anterior entrega. Tenemos a Axton el comando, soldado típico que se desenvuelve bien con todas las armas, con la habilidad de desplegar una torreta que hace llamar la atención de los enemigos a la misma vez que inflige mucho daño. Maya la sirena, que tiene mayor preferencia por las armas con daños elementales y como habilidad, puede levantar y retener con su poder a un enemigo mientras los demás pueden dispararle, después estalla en una explosión que afecta a los enemigos cercanos. Salvador el Gunzerker, ese es el típico "tanque" de los juegos de rol, mucha salud y gran capacidad para destruir, su habilidad es la de furia gunzerker la cual le permite equiparse dos armas al mismo tiempo. Y por ultimo esta Zero el asesino, su estilo es variado, desde lejos con rifle de francotirador o desde cerca con su mortal catana, su habilidad es la de crear un señuelo mientras él se hace invisible y asi atacar por la espalda al enemigo. En lo referente a su apartado











grafico, Borderlands 2 apuesta nuevamente con una estética estilo dibujo de comics que tan buen resultado ha dado en su primera entrega. El gran detallismo que se le realiza ahora a las armas, hará que cada arma que encuentres en el suelo la quieras recoger y equipártela para verla ya que ahora todas tienen una estética única e impresionante. Y por si fuera poco, ahora podemos personalizar a nuestro personaje poniéndole cabezas nuevas o cambiando de color las ropas, con objetos que encontremos en diversos lugares, lo mismo pasa con los vehículos. Su apartado sonoro también destaca por una banda acorde con el mundo que nos sumerge, unos sonidos de las armas muy bien cuidados y ya para la guinda dispone de un doblaje sobresaliente, conservando incluso las voces de los anteriores héroes que nos encontraremos en la aventura. Por si todo esto fuera poco, el juego, al igual que su antecesor, dispone de un modo cooperativo online de hasta 4 jugadores, pudiendo seleccionar una partida y unirte a ella o crear una e invitar a tus amigos o por lo contrario, dejarla pública para que entre cualquier jugador. Se ha cuidado que los niveles de los jugadores sean equilibrados para que asi no entren jugadores de niveles muy superiores o de lo contrario muy inferiores. También se corrige el error de “heredar” las misiones de los demás, algo que se hace muy frustrante ya que si queríamos jugar después solos, ahí las teníamos sobre nuestras espal-

das… Ahora si entramos en la partida de alguien jugaremos su historia y cuando volvamos a la nuestra, jugaremos nuestra historia con nuestras misiones que nos queden pendientes. Otro dato importante, es que ahora se podrá interactuar con los otros jugadores que tengamos en la partida para intercambiar armas o equipo, también sigue disponible la opción de retar a otro compañero a un "duelo" lo que nos apartara del resto de jugadores para inicia lo que se llamaría un intercambio de tiros a saco… realmente esto al igual que en su primera entrega no serbia absolutamente para nada, salvo para ver quién de los dos tiene mejor equipo. Otra novedad muy suculenta es la introducción de una "caja fuerte universal" donde podemos guardar un arma o un objeto para después con otro personaje que creamos, accedamos a ella y allí la tenemos ya que en este juego es muy común encontrar armamento que quizás le resulte más productiva a otra clase y no a la que llevamos en ese momento. Quizás se echa en falta algún tipo de modalidad de duelo por





BORDERLANDS 2		HISTORIA	9.0
GRAFICOS	9.0	MUSICA	9.0
JUGABILIDAD	8.7	TRADUCCION	9.5

NOTA
9.1

REALIZADO POR JUAN JOSE SUAREZ

maya as the siren

equipos para varios jugadores, pero visto el intento fallido que hicieron en su primera entrega mejor sería dejarlo tal como está y no convertirlo en un "Call of Borderlands".

CONCLUSIÓN

A los que somos seguidores de la primera entrega, este juego no va a decepcionar, miles de armas, nuevos enemigos, mundos nuevos que explorar y como en su primera entrega, horas y horas de juego. Te quedaras embobado con cada una de las armas que vas encontrando. Y con amigos aun mejor, los enemigos son más duros y hay mejor botín de armas. En resumen: Borderlands 2 es un juego obligatorio.


¿ QUIÉRES VER MÁS ?
http://jfrteam.deviantart.com/



GENERO: CONDUCCION

PLATAFORMAS: PS3, 360, PC

DISTRIBUIDORA: CODEMASTERS

DESAROLLADORA: CODEMASTERS



PREPARATE PARA SUBIR AL PODIO, EL MUNDIAL TANTO AQUI COMO EN LA REALIDAD NO ESTA AUN DECIDIDO

A punto de finalizar la temporada de Fórmula 1, viene a nosotros lo que nos hará que no la echemos de menos. Sale de boxes F1 2012, el combustible lo pone Codemasters y las sensaciones nuevas vienen incluidas en el juego.



Nos encontramos en un momento en el que varios pilotos optan por el título del mundial, y justo ahora, cuando más interesante esta la temporada, Codemasters suelta su bomba, llena de potencia, de goma y de asfalto, donde podremos emular a nuestros ídolos, y ganar el título!

Codemasters, entrega tras entrega, ha ido puliendo y mejorando todos los aspectos de este sector, porque cuando vas a esta velocidad un mínimo fallo puede ser fatal.

Al igual que en la competición real, nos vamos renovando, contamos con 12 equipos, 24 pilotos y 20 circuitos, todo el sistema de conducción ha sido retocado, con un recreación mucho más real, tanto en el tipo de conducción, ya sea en seco o con lluvia, o del desgaste de los neumáticos dependiendo del tipo de pista y de muchos más factores. Esto era ya algo necesario en un titulo de estas características, no es un salto épico hacia adelante pero si un gran punto a favor para los amantes de este deporte.

Si llueve, o no te concentras sufrirás las consecuencias, perderás esos ansiados segundos que te dan la victoria, no desgastes tus neumáticos en vano. Lo mismo piensas que esto ya lo habías visto antes, y en la vida real seguro que has visto que cuando vas en coche hay zonas que llueve mas, que en otros, y en otros lados no llueve... ¿A que esto sí que no lo habías visto en un juego? ¡Pues ahora sí!

En esta nueva edición en la que se han renovado muchas cosas, la jugabilidad es una de ellas y ahora jugar será más divertido,





44 ANALISIS

puedes ser o un profesional o tener una carrera más distendida que no tengas que sufrir en cada centímetro del asfalto. De todos modos si te pasas y te estrellas vamos a decir que usas la máquina del tiempo, también llamada flashback y vuelves atrás, para tomar la curva bien o para volverte a estrellar, eso ya depende de ti.

Seguimos contando con elementos configurables de nuestro coche, como la mecánica, la aerodinámica, suspensión, aunque seguimos sin contar sin una telemetría que podamos estudiar para realizar estos ajustes.
Se han añadido nuevos elementos como el KERS o el DRS, que ayudan bastante y hacen que el juego se asemeje lo máximo con la realidad.

Por otra parte aspectos como la Inteligencia artificial han mejorado, pero aun siguen siendo bastante ''tontos'' por así decirlo, es prácticamente imposible tener un duelo con un piloto de la IA, y lo que es en este aspecto aun hay mucho trabajo que hacer.

A nivel grafico el juego es bastante detallista y están bastante a la ultima, aunque resultan bastantes sosos y esa es la sensación que transmiten, elementos del menú como el paddock que hacia súper vistoso la navegación entre los elementos del menú, ha sido totalmente eliminado y ahora contamos con un menú de estilo futurista bastante lioso por lo que hemos podido comprobar. Los tiempos de carga siguen siendo muy grandes, algo que va siendo inexplicable y que cada vez nos gusta menos.

Volviendo a la jugabilidad, contamos con varios modos de juego, desde un modo aprendizaje



PREPARATE PARA SUBIR AL PODIO, EL MUNDIAL TANTO AQUI COMO EN LA REALIDAD NO ESTA AUN DECIDIDO





F1 2012			
		TRAYECTORIA	8.8
GRAFICOS	9.3	MUSICA	8.0
JUGABILIDAD	8.5	TRADUCCION	9.5

NOTA

8.7

REALIZADO POR DAVID VAQUERIZO

que nos enseñara a usar el drs y el kers, nos mostrara como frenar correctamente y demás técnicas, pero el principal será el modo trayectoria, donde empezaremos como pilotos de la F1 y creceremos profesionalmente.

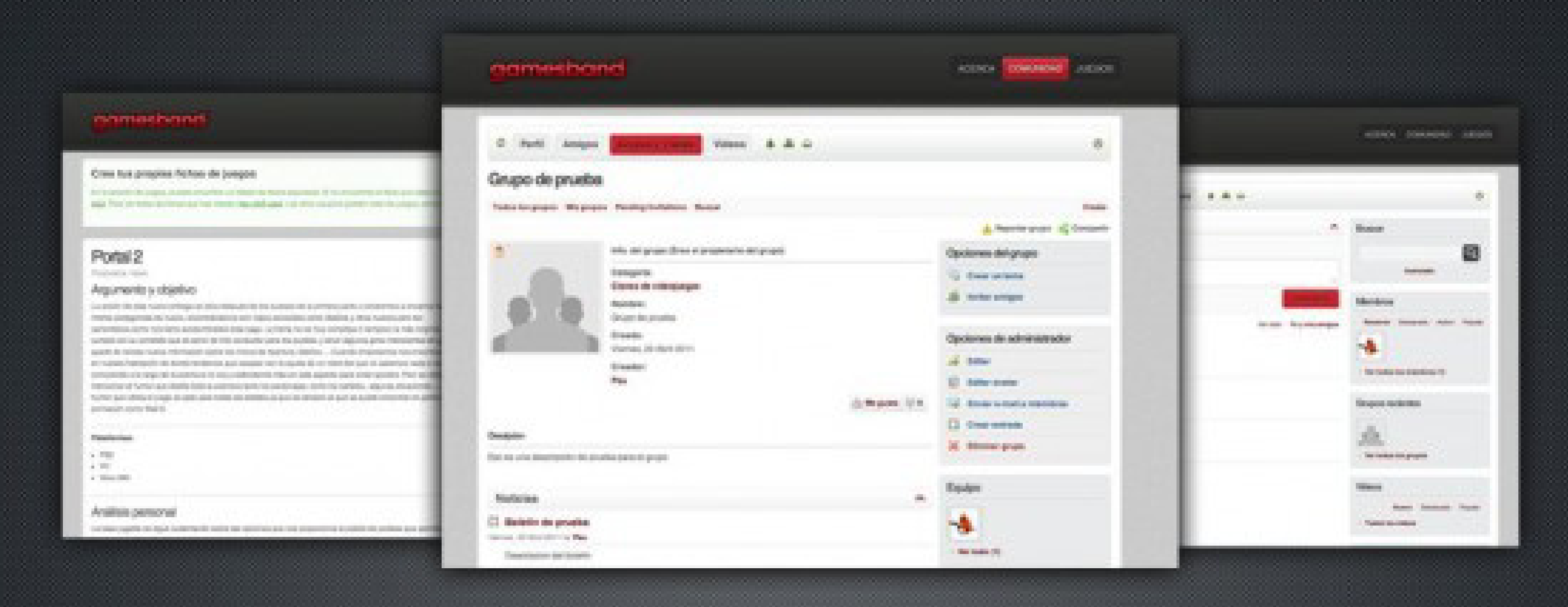
CONCLUSIÓN

F1 2012 es un gran juego donde los apasionados del mundo del automovilismo disfrutaran, pero que también echaran en falta bastante elementos, a los apasionados de los juegos de Codemasters, no les sentara bien que con el motor EGO de Dirt 3, lo tengan en este juego parece que encendido al 10%, pero donde todos nos engancharemos y echaremos una carreritas emulando a nuestros ídolos.

gamesband

BIENVENIDO PRENSA TWITTER FACEBOOK ACCEDE >>

la red social para "jugones"



gamesband

LA PRIMERA RED SOCIAL PARA JUGONES EN ESPAÑOL

gamesband



GRAN VARIEDAD DE ESTILOS DE LUCHA Y DE PERSONAJES

Vuelve a las consolas de nueva generación la veterana saga de lucha que tantos años lleva dándonos horas y horas de juego y que siempre nos ha sorprendido en cada título.

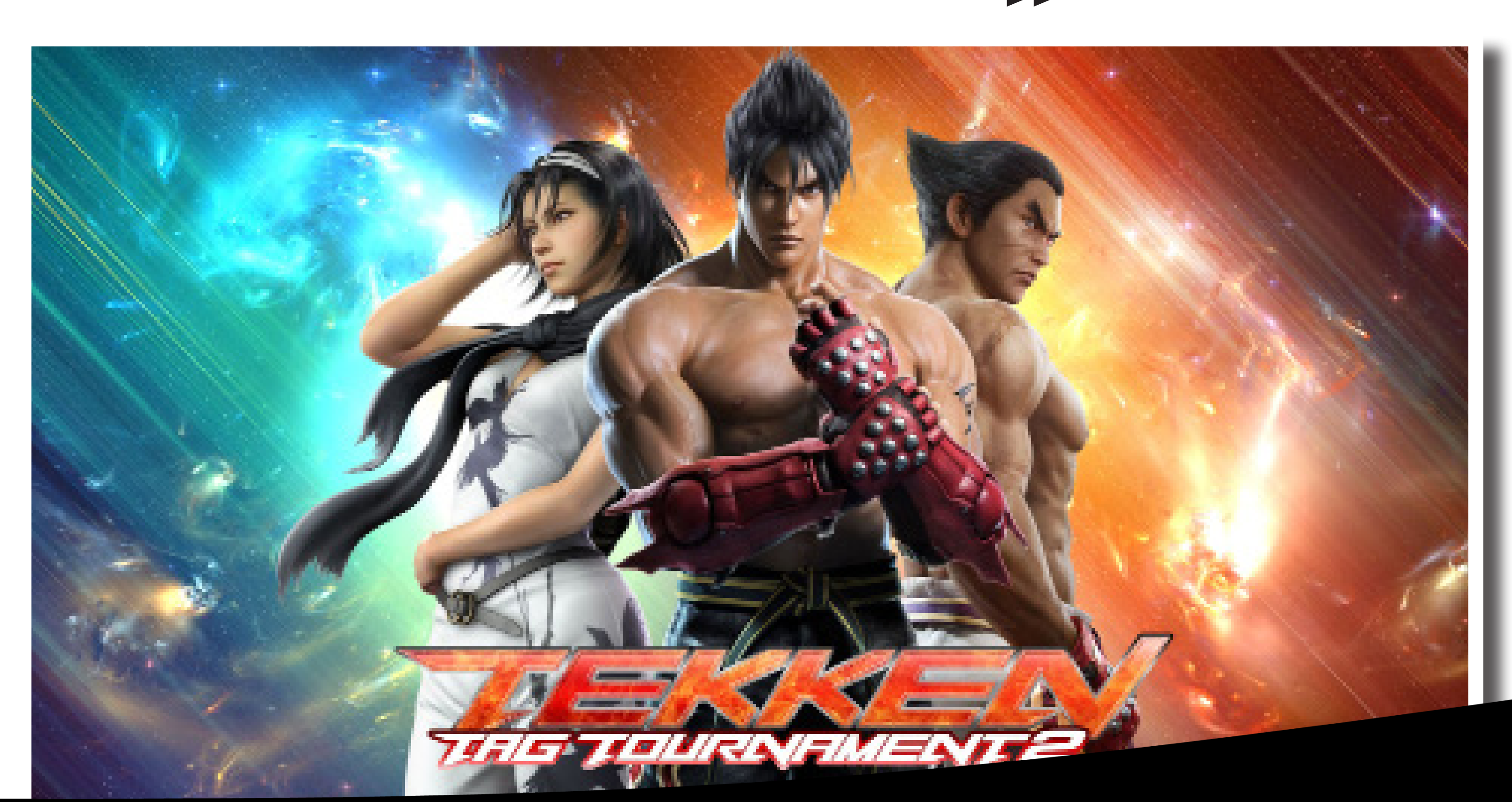
Quizas muchos piensan que cada nueva entrega de Tekken no aporta nada nuevo apenas y quizás llevan mucha razón, pero eso es una de sus claves de tanto éxito ya que a veces lo mejor no es introducir montones de variedades y novedades que no hacen más que darnos más de una vuelta por el menú cuando lo que realmente queremos es seleccionar un personaje y buscar un rival y comenzar a luchar.

Quien recuerde este primer título (ya que en esta ocasión no sigue ninguna historia en particular con respecto a la saga original de Tekken, solo se limitan a realizar combates solo o por parejas) pensara en un juego de lucha lanzado para la PS2 que ya nos tenia pegados horas y horas en el asiento intentando aprendernos la mayoría de movimientos de cada uno de los

personajes...cuanto ha llovido desde entonces y aun asi, conserva su frescura y su encanto.
Para los que son muy jóvenes o aun no conocen del todo la temática de este juego, se trata de un árcade de lucha muy completo que dispone de hasta 50 personajes, todos con su estilo único de lucha, algunos son incorporaciones nuevas, otros son los de siempre e incluso para sorpresa de los fans, algunos han sido resucitados de las primeras entregas de Tekken y han sido tratados con el trazado y los milagros de las nuevas generaciones. Quizás la diferencia que tiene este TAG con el Tekken original es, como hemos mencionado antes, la posibilidad de pelear solo, o con un compañero al que lo podremos cambiar en cualquier momento de combate, dando la posibilidad de que el otro recupere parte de la salud que haya perdido, o combinar sus acciones para crear combos y asi infligir mas daño a nuestro rival.

A pesar de tratarse de un juego de lucha, Tekken TAG 2 cuenta con una gran variedad de modos de juego, modo árcade, combates rápidos, entrenamiento, fantasma, contrarreloj, supervivencia, todos estos modos de juegos ya son conocidos y muy típicos por los más fieles, pero entre estos modos de juego, hay uno que quizás nos sorprenda ya que es una especie de tutorial donde manejamos a un personaje llamado Combot y debemos de realizar una serie de combos que nos irán mostrando, aparte de ir realizando una serie de desafíos, se podría considerar más bien como un tutorial ya que en este modo de juego no solo aprendemos los principios básicos de cómo debemos atacar, defendernos y movernos por el entorno, si no, que aprenderemos múltiples combos que si lo aplicamos bien, podremos

>>




最強TAG決定戦
格闘祭
第二弾



TEKKEN TAG TOURNAMENT 2	
TRAYECTORIA	7.5
GRAFICOS	9.0
MUSICA	8.3
JUGABILIDAD	7.8
TRADUCCION	7.5
NOTA	8.2

REALIZADO POR JUAN JOSE SUAREZ

ganar peleas en cuestión de segundos, pero no mas lejos de ser un tutorial, es un modo de juego que se centra en uno de los personajes nuevos que aparecen.

Y como iba a ser menos, cuenta también con un modo online, donde podremos disputar peleas contra otros jugadores en partidas igualadas donde habrá un seguimiento de nuestros progresos o si somos más de disputar peleas amistosas podremos elegir partidas de jugador.

Y para acabar, al terminar los combates, ganaremos multitud de objetos y dinero que podremos usar en un modo de editor de personajes ya muy conocido en anteriores títulos, en el cual, podremos comprar complementos y ropa y asi hacerlo único.

CONCLUSIÓN

F1 2012 es un gran juego donde los apasionados del mundo del automovilismo disfrutaran, pero que también echaran en falta bastante elementos, a los apasionados de los juegos de Codemasters, no les sentara bien que con el motor EGO de Dirt 3, lo tengan en este juego parece que encendido al 10%, pero donde todos nos engancharemos y echaremos una carreritas emulando a nuestros ídolos.



GENERO: DEPORTES

PLATAFORMAS: MULTIPLATAFORMA

DISTRIBUIDORA: KONAMI

DESAROLLADORA: KONAMI

PES 2013 PRO EVOLUTION SOCCER

El control del balón dependerá mucho del jugador

PES vuelve a ganar escaños con PES 2013. Llega cargado de tantas novedades y mejoras que nuevamente se sube al pódium para competir con su eterno rival.









Parece ser que los desarrolladores de PES ya estaban cansados de críticas y se han puesto las pilas con esta nueva edición, y ¡de que manera!

PES vuelve a la carga para retomar viejos seguidores y por supuesto nuevos aficionados al futbol. El juego como gran novedad viene lleno de licencias, ahora podremos jugar a las ligas más potentes del deporte rey e incluso nos encontraremos con que los estadios también tienen su nombres originales, ahora podremos jugar un clásico en el Santiago Bernabéu o en el Camp Nou ¿Te atreves?

Los que probaron la edición anterior serán lo que verdaderamente noten la gran mejora que ha sufrido el juego. Ahora contaremos con un toque de balón totalmente distinto, y veremos que mover la pelota será todo un placer y más si lo hacemos con jugadores famosos, como Messi, Ronaldo, Roony, porque en estos jugadores además de tener las mejoras de los demás contarán con movimientos y controles



únicos, tocarán el balón como si de los verdaderos jugadores se tratasen y todo ello para darle más realismo al juego.

Ningún rincón quedará a salvo de nuestros disparos. Una nueva función ha aparecido en PES 2013 que nos dará la posibilidad de mandar el balón a donde queramos, siempre y cuando seamos habilidosos claro, los goles no se regalan. Ahora simplemente pulsando una tecla mientras vamos con el balón en los pies nos encontraremos con la posibilidad de mandar el balón a donde queramos, o al menos de controlar haciendo donde saldrá el pase o el tiro, e incluso la volea. Esto está bien porque a todos nos ha pasado que en muchos momentos mandamos el balón hacia un rincón que no teníamos pensado, o que simplemente hemos intentado dar el pase a un compañero y le ha llegado a otro, pues ahora tenemos la posibilidad de cambiar esto, aunque si os resulta difícil de usar o simplemente no os interesa esta función siempre podemos seguir jugando como siempre, ya que esto solo será un plus para nuestro estilo de juego.

Si antes teníamos un botón para controlar la dirección ahora tenemos otro para controlar el balón o para regatear. Estos dos botones, son los gatillos, los botones que quedan más atrás a derecha e izquierda tanto del mando de PS3 como de Xbox 360. Por fin no tenemos a todos los jugadores iguales, con el mismo estilo y control del balón. Ya os



Dirige tu disparo hacia el lugar más indicado

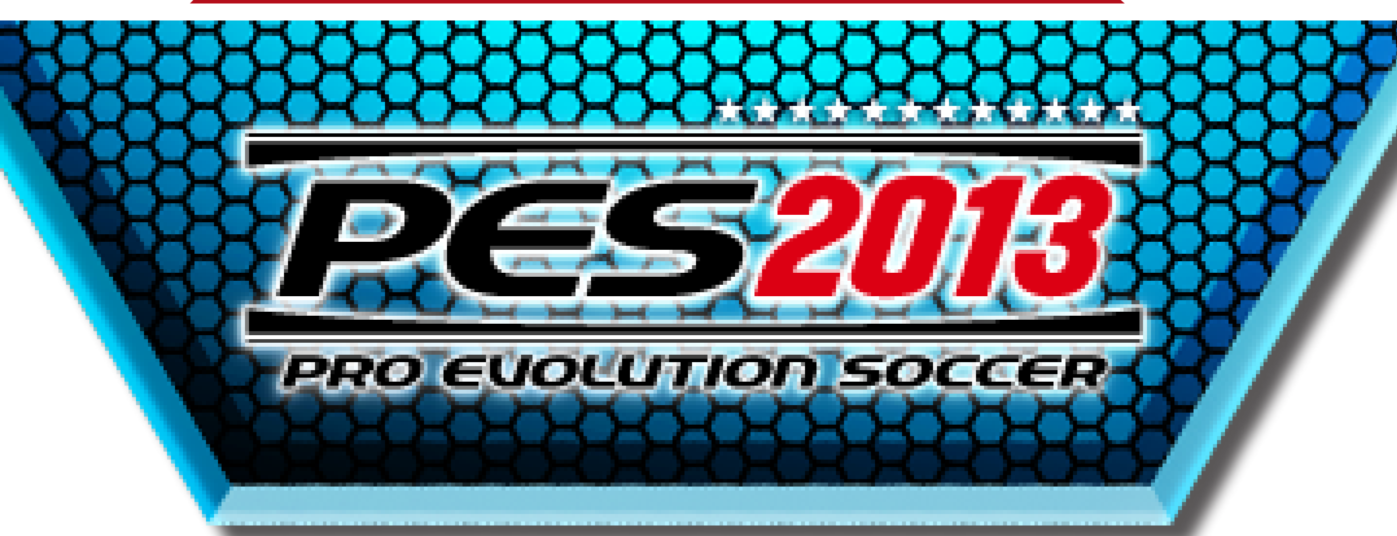


PES 2013			
GRAFICOS	9.0	TRAYECTORIA	9.4
JUGABILIDAD	9.1	MUSICA	9.3
		TRADUCCION	9.9

NOTA

9.2

REALIZADO POR ISA GARCIA



hablamos antes de que algunos jugadores tienen movimientos y regates especiales, pero además ahora el control del balón y el regate dependerá siempre de la habilidad del jugador, con esto se conseguirá que todos los jugadores sean distintos y además que notemos con que jugador estamos jugando.

Como en todas las versiones la Inteligencia Artificial de los jugadores cada vez está más lograda y conseguida, y con ello se consigue que los equipos sean más difíciles de superar, y a la vez que nuestros compañeros estén en las posiciones idóneas para hacer una gran jugada. Posiblemente no le saquéis a esto su jugo hasta que juguéis unos cuantos partidos porque incluso cada equipo tendrá su táctica y la jugará igual que en la realidad. Quién sabe, lo mismo en un futuro los entrenadores probarán su nuevas tácticas aquí, o incluso verán partidos de otros equipos para estudiarlos.

CONCLUSIÓN

PES 2013 es diferente. Esta edición ha conseguido lo que Konami buscaba con las anteriores y este año si veremos un PES fuerte y competente con muchas licencias, nuevas habilidades de juego y un poco de personalización en los jugadores.



LLEGAN LOS ZOMBIES A NUESTRA TRANQUILA CIUDAD

Llega un Sims diferente, un Sims Mágico lleno de criaturas extrañas con poderes sorprendentes, llega Los Sims 3 Criaturas Sobrenaturales.

El contenido de este juego lo encontraremos nada más comenzar porque ahora en el editor además de cambiar la cara de nuestros personajes, ponerle ropa, pintarlos, y hacerles operaciones de cirugía en cuestión de segundos, podremos elegir raza, si raza, podemos decidir desde el principio si seguir una vida normal como un mero humano o ser un hombre lobo, un vampiro, una bruja… ahora si comienza lo divertido.

No cabe la menor duda de que esta expansión cambiará nuestra forma de jugar y renovara nuestro juego dando un toque más terrorífico y a la vez fantástico. El punto clave para hacer usos de muchos de nuestros 'poderes' será que esa noche aparezca la luna llena o no. Ya no pasaremos el tiempo rápidamente por la noche, ahora pasaremos el día para disfrutar el juego de otra forma. Pero no todos los personajes se verán afectados por la luna llena, ya que por ejemplo las hadas tendrán un medidor de magia que tendremos desde el comienzo pero tendremos que dejar que se recargue cuando hayamos abusado de él. ¿Otra novedad más? Agarraros bien y vigilar las afueras de vuestra casa porque por las noches aparecerán los zombies, esos tan conocidos amigos que desde hace unos años nos invaden por todas partes, pues ahora llegan también a los sims, así que cerrar bien las puertas de vuestras casas.

Seguimos hablando de nuevas razas: los genios. Los más

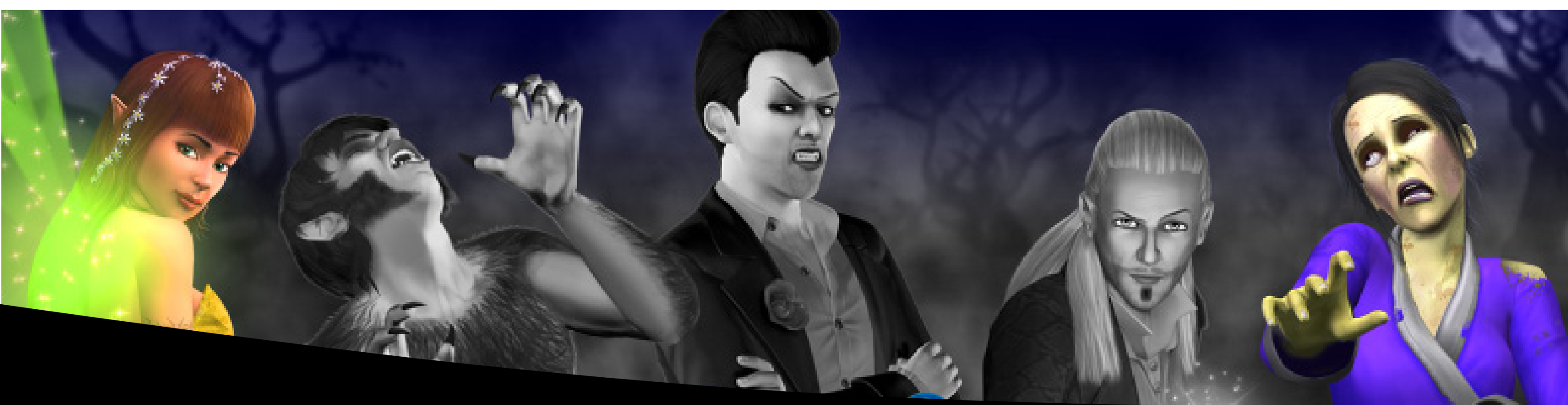


prácticos de todos, ¿Quieres un plato de comida? Ala, magia potagia. ¿Qué esta la casa sucia? Abra cadabra ¿Qué quiere hacer que tu pareja se meta en la cama? Plis plas. Todo eso y mucho más serán los que nos ofrezcan los genios dentro de esta divertida y arriesgada expansión.

He dicho que tendremos hombres lobo, vampiros, zombies, genios, brujas ¿Nada más? Ni mucho menos, nos encontramos también con las hadas. Esas bonitas esencias de la magia que tendrán en el juego sus propios poderes, hechizos que irán aprendiendo conforme usemos los conocidos y sobre todo podremos volar, aunque no os hagáis ilusión de que lleguen muy lejos. Las brujas también tendrán sus conjuros que nos facilitaran mucho la vida, o que molestarán a otros.

¿Qué objetos y ropas nos ofrece esta nueva expansión? Por

LLEGAN LOS ZOMBIES A NUESTRA TRANQUILA CIUDAD





LOS SIMS 3 CRIATURAS SOBRENATURALES			
		TRAYECTORIA	8.0
GRAFICOS	8.6	MUSICA	7.5
JUGABILIDAD	7.7	TRADUCCION	9.3

NOTA 8.0

REALIZADO POR CRISTINA USERO



ejemplo, si comenzamos por los más peques veremos para ellos ositos de peluche sobrenaturales, trenecitos, casitas de muñecas. Los adultos podrán renovar nuevamente su vestuario con ropa desgarrada, ropa de esencia sobrenatural, sombreros mágicos, etc. Y además podremos modificar su complexión y estética añadiendo garras, alas, orejas puntiagudas, pelos en todas partes (sin mal pensar, que esto viene de los hombre/mujeres lobo), nuevos tatuajes y mucho más.

Además de todo lo dicho podremos hacer vida en una nueva ciudad llamada Moonlight Falls, una ciudad con encanto, llena de criaturas sobrenaturales, vecinos hombre lobo, primos vampiros, novias hadas. No os quiero desvelar mucho pero seguramente si investigáis un poco encontrareis pequeños guiños a películas y series como por ejemplo a Embrujadas.

CONCLUSIÓN

Un nueva expansión que cambiará tu mundo tal y como lo conocíais para llenarlo de magia y fantasía. Disfrutaras creando personajes sobrenaturales que te servirán para mejorar tu día a día.

GENERO: DEPORTES

PLATAFORMAS: MULTIPLATAFORMA

DISTRIBUIDORA::EA SPORTS

DESAROLLADORA: EA SPORTS



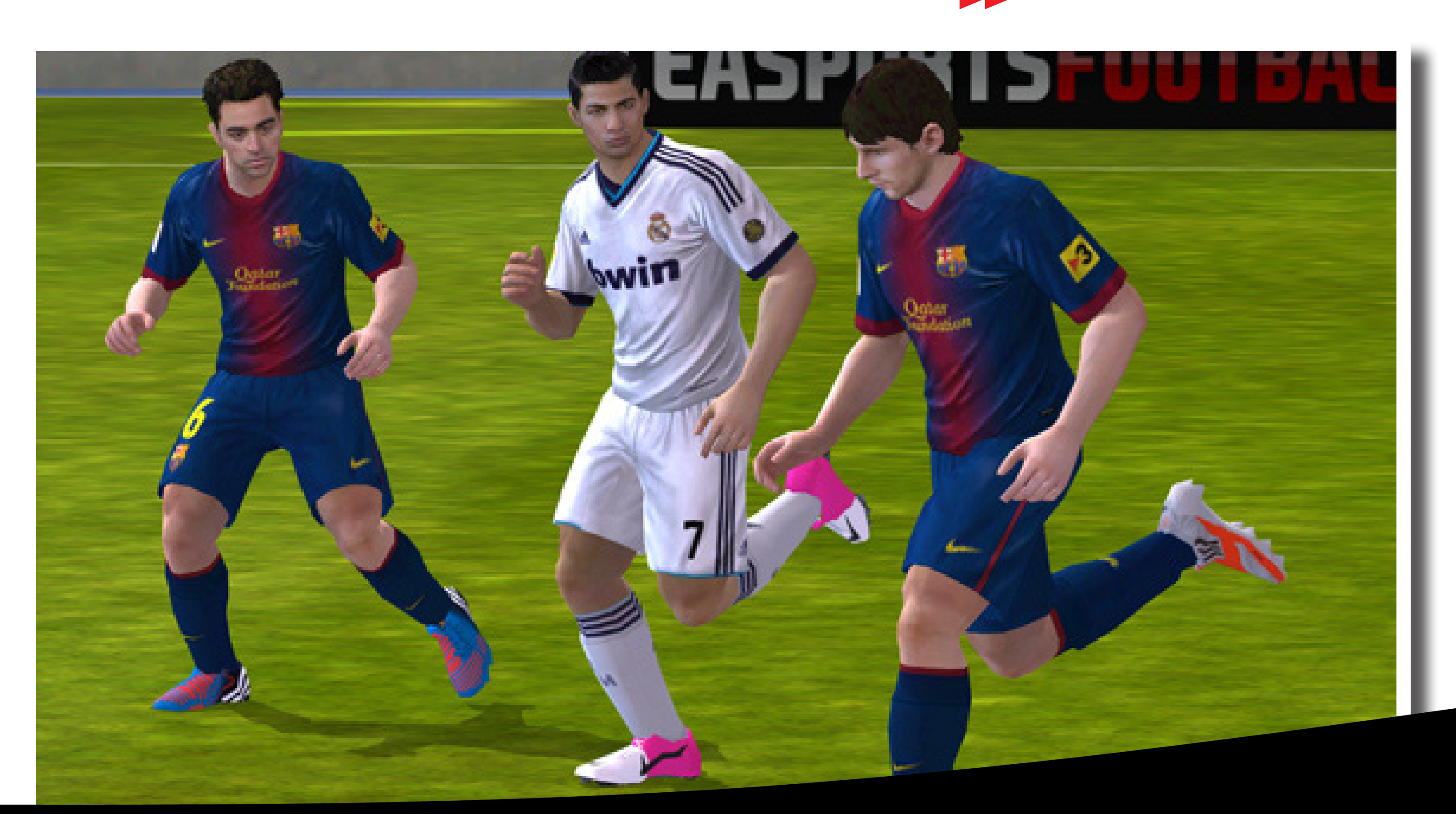
Ultimate Team da una vuelta de tuerca más y busca la máxima integración con el juego

Otro año más, comienza la temporada en FIFA. Si el año pasado el juego ya se presentaba muy completo, este año todavía ha mejorado más. ¿Y en qué puntos ha mejorado? Vamos a repasarlos.

No voy a volver a contaros que FIFA 13 es un gran juego de fútbol. No voy a repasar a fondo todos los modos de juego. Prefiero centrarme en las novedades de esta edición, que no son pocas. El problema de tener un gran juego entre manos, y tener que lanzar una entrega anual, es que no sabes qué puedes mejorar para que la gente no te critique por vender el mismo producto con las plantillas actualizadas. EA es consciente de esto, y por lo tanto, han incluido sustanciosas mejoras que nos permiten disfrutar de un juego aún más completo de lo que fue FIFA 12.

Para empezar, las mejoras a nivel gráfico, aunque no muy profundas, se notan. La iluminación, y el diseño de los jugadores se han seguido trabajando, pero quizá donde peca ligeramente de carencias, es en el rostro de los jugadores, punto donde su rival, PES2013, ha realizado un espectacular trabajo. Además, algunos jugadores que en el pasado tenían el rostro bien hecho, como Marcelo (Real Madrid), este año han pasado a tener una cara genérica, y eso se nota mucho en la pérdida de realismo. Confío en que poco a poco, y sobre todo con el parche invernal, se arreglen estos ligeros problemas.

Pasando a hablar de los modos de juego, EA ha incorporado el Match Day, una opción con la cual podremos jugar con los equipos con las estadísticas alteradas en función de su rendimiento real, recuperando la esencia del Live Season de años anteriores, pero permitiéndonos jugar con las medias normales del juego, algo que los que compramos en su momento



el citado pase también echamos de menos, ya que si tu jugador favorito se lesionaba era inviable meterlo en un partido. Ahora ya podremos elegir si queremos o no jugar con esta opción.

Siguiendo con los modos online, Ultimate Team da una vuelta de tuerca más y busca la máxima integración con el juego. Hace un par de ediciones, al entrar en UT era como si entraras en un juego separado del FIFA, algo poco cómodo, mientras que ahora es como si entras en cualquier otro modo de juego, sin que tengan que cargarse pantallas extra, y evitando además los tediosos tiempos de carga. La aplicación de PC es un extra muy favorable, ya que sin tener el juego puesto, podemos gestionar nuestra plantilla, comprar y vender jugadores, adquirir sobres, etc. Este año quien no juega a UT es porque realmente no le gusta, no porque no sea cómodo.

En el modo temporadas, se mantiene la dinámica de siempre, con la salvedad de que en todas las temporadas optamos a ganar el título de la división, algo que en FIFA 12 sólo ocurría en la máxima categoría, usando el resto de meros peldaños de ascenso. Además, esta vez EA ha incluido una tienda online en el propio juego, de la que luego hablaré, que con los puntos que obtenemos al realizar acciones y jugar partidos nos permitirán comprar partidos extra, o incluso directamente un empate o una victoria, por lo que se facilitan bastante los ascensos y lograr los títulos de división.

Para terminar con el apartado online, comentar que el clásico modo de Virtual Pro, donde nos creamos un jugador a nuestro gusto, y a base de partidos subimos su media, EA ha decidido separar el VP online del offline, ya que el año pasado mucha gente se aprovechaba



de los controles de los partidos para "dopar" a su equipo y dejar para el arrastre al rival, hincharse a marcar goles y hacer filigranas, y en dos días tenían cerca del 85 de media. Así que esta vez, si queremos usar un VP online, sólo lo tendremos en ese modo. Podremos entrar en un club, como siempre, o jugar con usuarios al azar. Además, las hazañas que nos permiten mejorar los atributos han sido renovadas al 100%, ya no está el cuaderno de siempre, con las páginas de siempre. Ahora la interfaz es distinta, y tendremos que jugar mucho, e insisto, mucho, para desbloquearlas todas. Hacer muchos regates, tirar muchos tiros, realizar muchas entradas, vamos, dejarnos la piel en cada partido.

Aprovechando el tema del Virtual Pro, hablaré del modo Carrera para un solo jugador. En concreto, la carrera de jugador. Como decía, aunque tengamos nuestro VP creado y jugando en un club online, aquí no nos servirá de nada, volveremos a partir de cero. Como siempre, elegiremos club, y la principal diferencia, es que salvo que te marches a un equipo verdaderamente humilde, serás cedido durante una temporada al menos a otro equipo. En mi caso, fiché por el Alcorcón (liga Adelante), y me enviaron a un equipo del equivalente a la 2ªB inglesa. Otra novedad es que ya no vale con marcar goles y tener buena media para ir subiendo puestos en el equipo. Ahora te marcarán objetivos de pases, goles, asistencias, entradas, evitar tarjetas, evitar fueras de juego, etc. que tendremos que cumplir para conseguir agradar a nuestro club y nuestra afición. Según el equipo, esos objetivos serán mayores o menores. En mi caso, por ejemplo, en el Alcorcón me pedían cuatro goles a lo largo de la campaña, pero cuando me cedieron al



Carlisle (nPower league 1) esa cifra aumentó hasta 16, al ser de categoría inferior. La IA no nos lo pondrá nada fácil, de eso hablaré en breve.

En el otro modo carrera, el de Entrenador, también se han añadido mejoras sustanciales. Era algo necesario, teniendo en cuenta que EA lanza todos los años un magnífico simulador como FIFA Manager, con unas opciones completísimas. Sólo tenían que incluir algunas para hacer de la experiencia del modo carrera algo mucho más completo. En este caso, la principal novedad ha sido la forma de fichar a los jugadores. Ya no basta con lanzar una oferta, que el club contrario la acepte, y negociar el contrato. Ahora nos dirán lo que nos puede costar aproximadamente fichar a cada jugador, tendremos la posibilidad de decirle el puesto que tendrán en el equipo (titular indiscutible, rotación, banquillo, etc.) y, como principal novedad, podremos ofrecerle al otro equipo, además de dinero, a uno de nuestros jugadores como parte de pago. Ya os adelanto que las negociaciones son más duras que en pasadas ediciones, tendremos que pelearnos con el club y con el jugador. Además, contamos con la posibilidad de que nuestros jugadores pidan marcharse del club, algo que ya se dejó entrever el año pasado.

Una inclusión que casi se me olvida comentar, es la de los juegos de habilidad. Salvo cuando juguemos con nuestro VP online, los tiempos de carga no tendremos el típico campo con



el portero, para probar disparos, si no que tendremos pruebas de regates, tiro, centros, faltas, penaltis, etc. donde sí que necesitaremos mejorar para pasarnos el máximo nivel. Tenemos pruebas de bronce, plata, oro, y el desafío, que ya os aviso, pasarlo es realmente complicado. Un rondo de pases, donde el control se pone automáticamente en manual, marcar los goles más espectaculares posibles con dos jugadores marcándonos y el portero bajo los palos, o balones que llueven del cielo y hay que estrellarlos contra dianas situadas alrededor del larguero y los palos, serán algunas de las pruebas que nos esperen en el máximo nivel. Ánimo, lo vais a necesitar. A estos juegos también se puede acceder desde el menú del juego, no hace falta que sea en los tiempos de carga.

Para terminar, hablaré de la jugabilidad, algo siempre importante en este tipo de juegos. El motor de impactos se ha mejorado bastante, ahora según cada jugador diferirá mucho si metemos cuerpo, cómo reaccionará el rival. Si tenemos un jugador fuerte y el rival es más pequeño, es fácil que acabe en el suelo. Si es al contrario, nos costará mucho poder hacernos con la pelota por la fuerza. Aun así, tienen todavía espacio de mejora, siguen dándose casos en los que el motor de impactos se vuelve loco y los jugadores salen volando en direcciones opuestas, o se quedan bloqueados uno sobre el otro, hasta pasados unos segundos. Paciencia y tiempo, no queda otra.

La IA ha sido reforzada por enésima vez, convirtiéndola en un auténtico reto, ya que hasta los equipos más humildes jugarán al estilo de los más gran-



des en manos de la máquina. A este paso con cada entrega habrá que bajar un paso más la dificultad, para no volverse loco intentando ganar. Eso sí, para aprender a jugar, no habrá mejor sparring.

El control de la defensa repite la fórmula del año pasado, mandar a un jugador a por el rival solo hará que le aguante la posición, tendremos que cambiar de jugador para efectuar la entrada correspondiente. El hecho de que se haya vuelto tan manual la defensa, no es más que una forma de aumentar el realismo de los partidos al máximo. ¿Qué sentido tiene que con dos botones podamos mandar hasta a dos jugadores a entrar al contrario, mientras nosotros nos posicionamos con un tercero? Esos tiempos quedaron atrás, ahora hay que esforzarse si no queremos dejar huecos.

Por último, quiero hablaros de la citada tienda online. Todo lo que hagamos en el juego, crear un virtual pro, entrar en UT, jugar partidos offline u online, repito, todo, nos dará más o menos monedas virtuales. Con esas monedas podremos comprar desde equipaciones clásicas, que algunos equipos como Arsenal o Paris Saint Germain tienen añadidas a las actuales, hasta mejoras extra para el Virtual Pro, siempre eligiendo si la mejora es para el modo carrera o para el online, y lo que os comenté antes, comprar directamente, o bien un partido extra para las temporadas, por si nos hace falta algún punto y queremos lograr el ascenso o el título, o directamente una victoria o un empate. Por supuesto, lo más caro es una victoria. Para ir desbloqueando todo el contenido no nos queda otra que jugar muchas horas, ya que además de los puntos, todo lo que hagamos también nos da experiencia, con la que vamos subiendo niveles, y con cada nivel, desbloquearemos ciertos ítems.





FIFA 13			
TRAYECTORIA	9.5		
GRAFICOS	8.0	MUSICA	9.8
JUGABILIDAD	8.5	TRADUCCION	9.5

NOTA

8.8

REALIZADO POR ALVARO NARANJO

CONCLUSIÓN

Como veis, este año la experiencia FIFA se presenta más completa que nunca, con más modos de juego, novedades que vuelven más realista al simulador de EA, y mejoras que los usuarios llevaban tiempo demandando y poco a poco van llegando. Yo ya tengo la mente puesta en FIFA 14, por la curiosidad de qué más podrán mejorar, ya les queda poco para hacer el simulador definitivo.

GENERO: ROL

PLATAFORMAS: PC

DISTRIBUIDORA: BLIZZARD

DESAROLLADORA: BLIZZARD

El sistema de habilidades ha sufrido un gran cambio

World of Warcraft: Mists of Pandaria

Con aire oriental trae Blizzard la nueva expansión para World of Warcraft, Wow Myst of Pandarian.



Ya son unos cuantos los años que venimos teniendo la gallina de los huevos de oro de Blizzard en el mercado, pero nunca nos deja de sorprender con sus nuevas expansión. Esta empezó con una presentación a nivel mundial en la cual pudimos ver puntos del planeta en directos con centros comerciales llenos de gente luciendo trajes de lo más característicos ambientados en el mundo Warcraft, actores famosos e incluso alguna que otra orquesta y banda de música dando ambiente en la presentación.

Esta vez nos vamos a ir al mundo de pandarian, una ciudad ubicada en Azeroth entre los Reinos del Este y Kalimdor; y al sur de Rasganorte. Este es un nuevo continente cargado de tranquilidad y paz se verá alterado por la incursión de las dos facciones ya existentes.

Todo comienza cuando creamos nuestro personaje, un pandarian, hasta el nivel 11 aproximadamente aprenderemos el arte de los pandarian en la zona inicial hasta que se nos de la oportunidad de elegir facción: Alianza u Horda, tú eliges. Es una gran novedad porque será la primera raza que tendrá elección de facción, y además todo esto viene ampliado por una nueva profesión: Monje. Esta nueva profesión al igual que los Druidas y Paladines, nos dará la posibilidad de orientarnos al rol que más nos guste, dps melee (Caminante del Viento), tanque (Maestro cervecero) o healer (Tejedor de Brumas).

Al igual que la expansión an-





Ahora podremos combatir con nuestras mascotas

terior tendremos la posibilidad de subir cinco nuevos niveles, es decir, llegar hasta el nivel 90 explorando los mapas del nuevo continente. Los nuevos mapas que encontremos para subir de 85 a 90 son:

Bosque de Jade
Estepas de Tong Long
Espesura Krasarang
Desierto del Pavor
Cima Kun-Lai
Valle de los Cuatro Vientos

Como podréis ver todos tienes más o menos un nombre oriental, es el tema principal que nos trae esta expansión. Los mapas son impresionantes a la vez que grandes. Se ha tenido muy en cuenta esta vez los detalles del mapa para darnos unas vistas magnificas y que podamos deleitarnos con el oculto continente que han encontrado. La música

que trae ahora el juego no podía ser menos, habrá muchos temas de la misma temática que nos harán olvidar todos los problemas y hacernos llegar a un nivel de tranquilidad mientras paseamos por todos los mapas en busca de misiones y de nuevas experiencias.

Blizzard vuelva a la carga de mantener a sus jugadores entretenidos durante el máximo tiempo posible, para ello nos encontraremos con seis nuevas mazmorras, tres mazmorras clásicas modificadas, tres bandas y tres mapas JcJ.

NUEVAS MAZMORRAS

Templo del Dragón de Jade en el Bosque de Jade

Cervecería del Trueno en el Valle de los Cuatro vientos.

Palacio Mogu'shan en el Valle de la Flor Eterna

Puerta del Sol Poniente en el Desierto del Pavor

Monasterio del Shadopan en Cima Kun-Lai

Asedio del Templo Niuzao en las Estepas de Tong Long

MAZMORRAS CONVERTIDAS EN HEROICAS

Schoolmance

Sima Ígnea

Monasterio Escarlata y las Cámaras Escarlata

BANDAS

Corazón del Miedo en el Desierto del Pavor

Veranda de la Primavera Eterna en Escalera Velada

Cámaras Mogu'shan en la Cima Kun-Lai



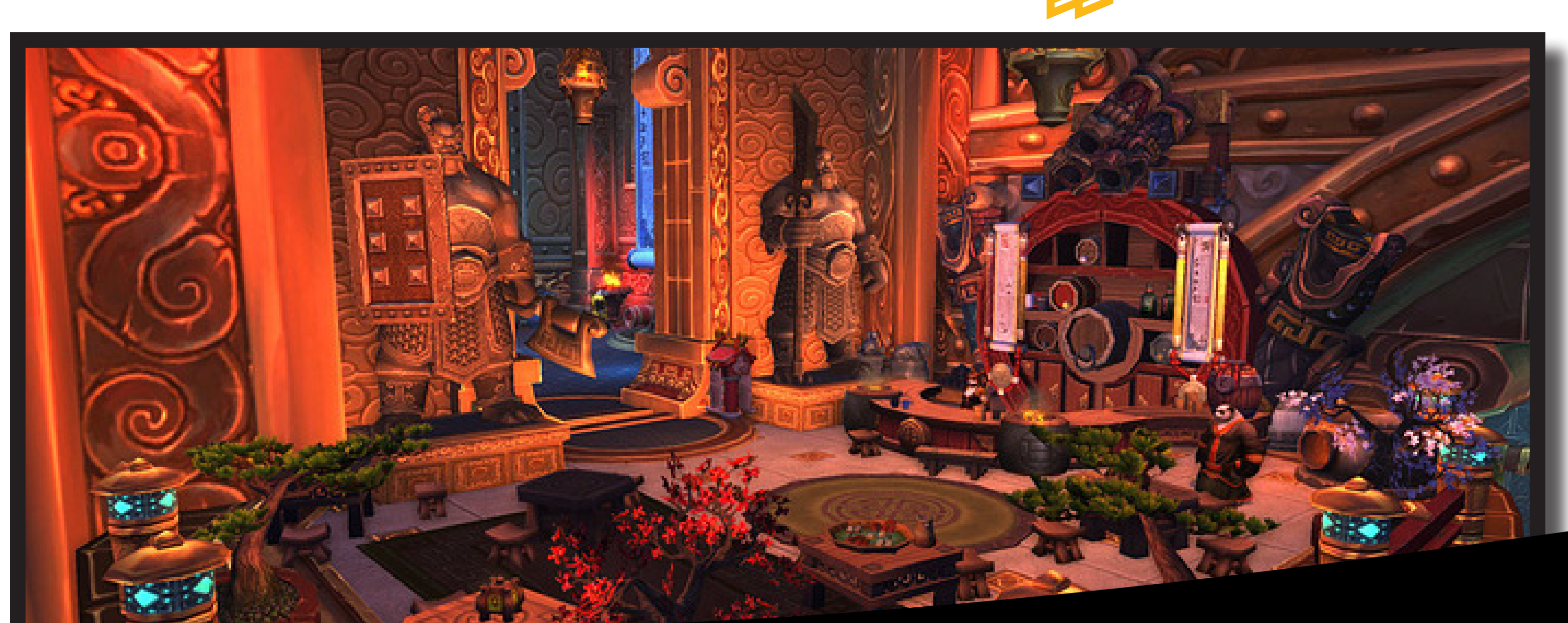
Templo de Kotmogu (campo de batalla)

Minas Lonjaplata (campo de batalla)

Terreno de Pruebas de Tol'vir (arena)

Aunque el juego incluya muchísimas cosas nuevas y como la intención de esto es hacer un análisis y no una guía finalmente os hablaré sobre la nueva gran incorporación. Ahora contamos con un minijuego que te hará pasar horas y horas jugándolo,

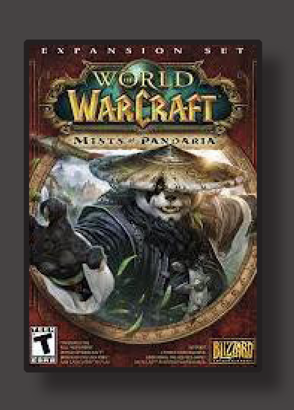








intentando conseguir sus logros, conseguir todas las mascotas, y que hará que recorras nuevamente todos los mapas del continente. Estoy hablando de la lucha de compañeros. Estos pequeños amigos que hasta el momento tan solo te acompañaban en tus viajes sin rechistar, ahora serán ellos los protagonistas y tú su entrenador ¿Esto me recuerda a otro juego? Durante nuestro recorrido iremos viendo que algunas de las alimañas que caminan libremente por el mundo tendrán sobre sus cabezas un icono y ello significa que podemos luchar con ellas y capturarlas. En estas batallas influirá mucho el nivel del compañero, ya que irá adquiriendo nuevas habilidades según vaya subiendo, y lo más importante su categoría, ya que dependiendo de la categoría tuya y del rival tus ataques serán más débiles, normales o más fuertes. ¡Hazte con todos!



WORLD OF WARCRAFT MYST OF PANDARIAN

		HISTORIA	8.3
GRAFICOS	8.4	MUSICA	8.7
JUGABILIDAD	8.6	TRADUCCION	9.9

NOTA

8.7

REALIZADO POR BIBI RUIZ

CONCLUSIÓN

Blizzard nos trae nuevamente una gran expansión cargada de novedades que dará mucho que hablar, pues veremos muchas cosas mejoradas, como el uso de los compañeros y otras simplificadas como el sistema de habilidades, pero sin duda de nuevo el mundo que conocíamos ha cambiado para mostrarnos un nuevo camino.

GENERO: ARCADE

PLATAFORMAS: PS3, 360

DISTRIBUIDORA:: KOCH MEDIA

DESAROLLADORA: TEAM NINJA

DEAD OR ALIVE 5

Elije entre más de 20 jugadores con estilos distintos de lucha

Después de una larga espera DOA vuelve a la carga con un nuevo juego para las plataformas de última generación con más chicas, menos ropas y un nuevo aumento... en detalles gráficos.



Este juego enganchará sobre todo a los que hemos probado alguno de los anteriores, ya que nos encontraremos entre otras con las mismas bellezas que veíamos antes, y parece ser que el tiempo no les ha afectado, o al menos para mal. El juego mantiene su estilo de lucha que tanto gusto en su día pero claro está, se han añadido muchos nuevos combos y celebraciones que pronto se convertirán en conocidos para nosotros y nos ayudarán a ganar todos los combates. Los escenarios serán nuestros aliados o enemigos en todo momento, ya que irá cambiando para que podamos interactuar con él, poniendo obstáculos que ayudar a equilibrar la balanza un poco al jugador más hábil. Algunos de los personajes que ya conocíamos y que nos acompañaran de nuevo en este juego son Ryu Hayabusa, Hayate, Ayane, Kasumi e Hitomi.

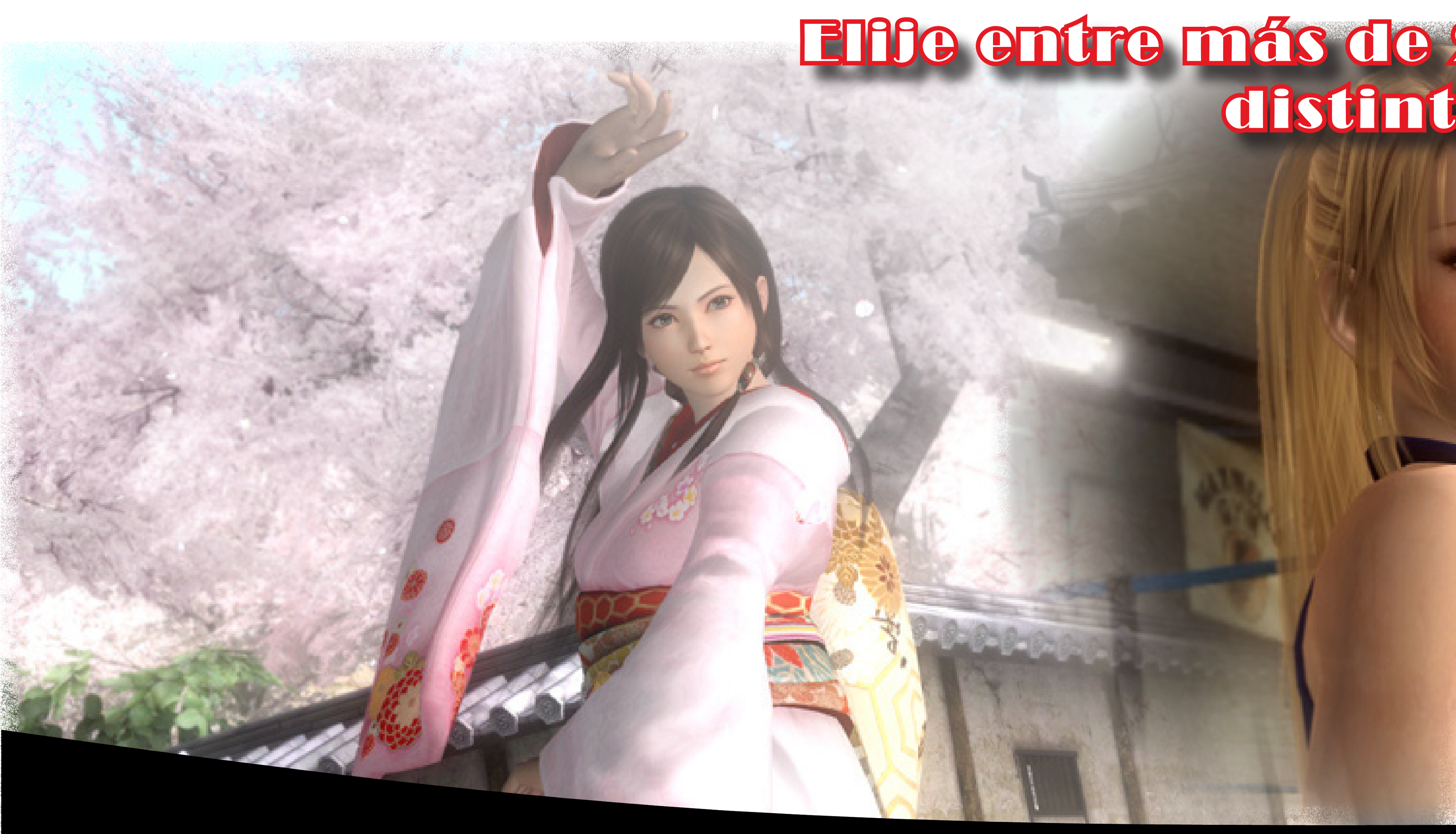


El juego cuenta con tres modos clave: El modo historia, donde experimentaremos la emoción del mundo Dead or Alive. Como novedad durante las batallas irán apareciendo misiones que nos

darán puntos extra, con los cuales obtendremos títulos e incluso desbloquearemos misiones extra. Modo Espectador un modo muy peculiar que nos persigue últimamente en estos juegos, un bueno modo de estudiar a los rivales, de aprender nuevos ataques e incluso de ver nuestras repeticiones y aprender de los fallos. Este modo cuenta con la novedad de que podremos tomar fotos desde casi cualquier ángulo o cámara para inmortalizar los mejores momentos u obtener las imágenes más sexys. Y para finalizar el modo entrenamiento en el cual podremos ajustar el comportamiento de la IA y así ver cómo juega cada personaje controlado por la maquina.

Durante el juego nos encontraremos también muchos estilo de lucha dependiendo de los personajes que elijamos, por ejemplo, el estilo ninjutsu Mugen Tenshin que lo tendrá Kasumi, Ayane o Hayate; Lucha Sambo por parte de Bayman o el peculiar Muay Thai de Zack.

En el apartado gráfico tenemos un juego muy bueno, un juego que ha mejorado con creces el anterior, lo cual no tiene que quitarle merito al anterior que tuvo su gran éxito. El juego está lleno de pequeños detalles, ya que la historia no es lo interesante en estos tipos de juegos se tiene especial cuidado en el diseño del personaje y los escenarios. Los personajes se mueven con soltura y sutileza, con una naturalidad propia de un ser humano. Podemos ver cómo han tenido cuidado en la creación y





DEAD OR ALIVE 5		TRAYECTORIA	8.0
GRAFICOS	8.5	MUSICA	8.3
JUGABILIDAD	8.0	TRADUCCION	8.5

NOTA

8.2

REALIZADO POR EMILIO J. RUIZ

visualización de la piel y el cabello; y como si hacemos sudar a nuestra luchadora comenzará a sudar... Lo que hará que algunas de sus prendas comiencen a transparentarse.

CONCLUSIÓN

DoA 5 llena cargado de nuevos ataques y personajes, respetando los que ya conocíamos y su buen estilo de juego, todo ello complementado con sus modos de juegos y unas luchadoras muy bien diseñadas, o más bien operadas.

20 jugadores con estilos
os de lucha



ESTAS PREPARADO PARA VOLVER DE NUEVO A TYRIA

Después de una larga espera DOA vuelve a la carga con un nuevo juego para las plataformas de última generación con más chicas, menos ropas y un nuevo aumento... en detalles gráficos.

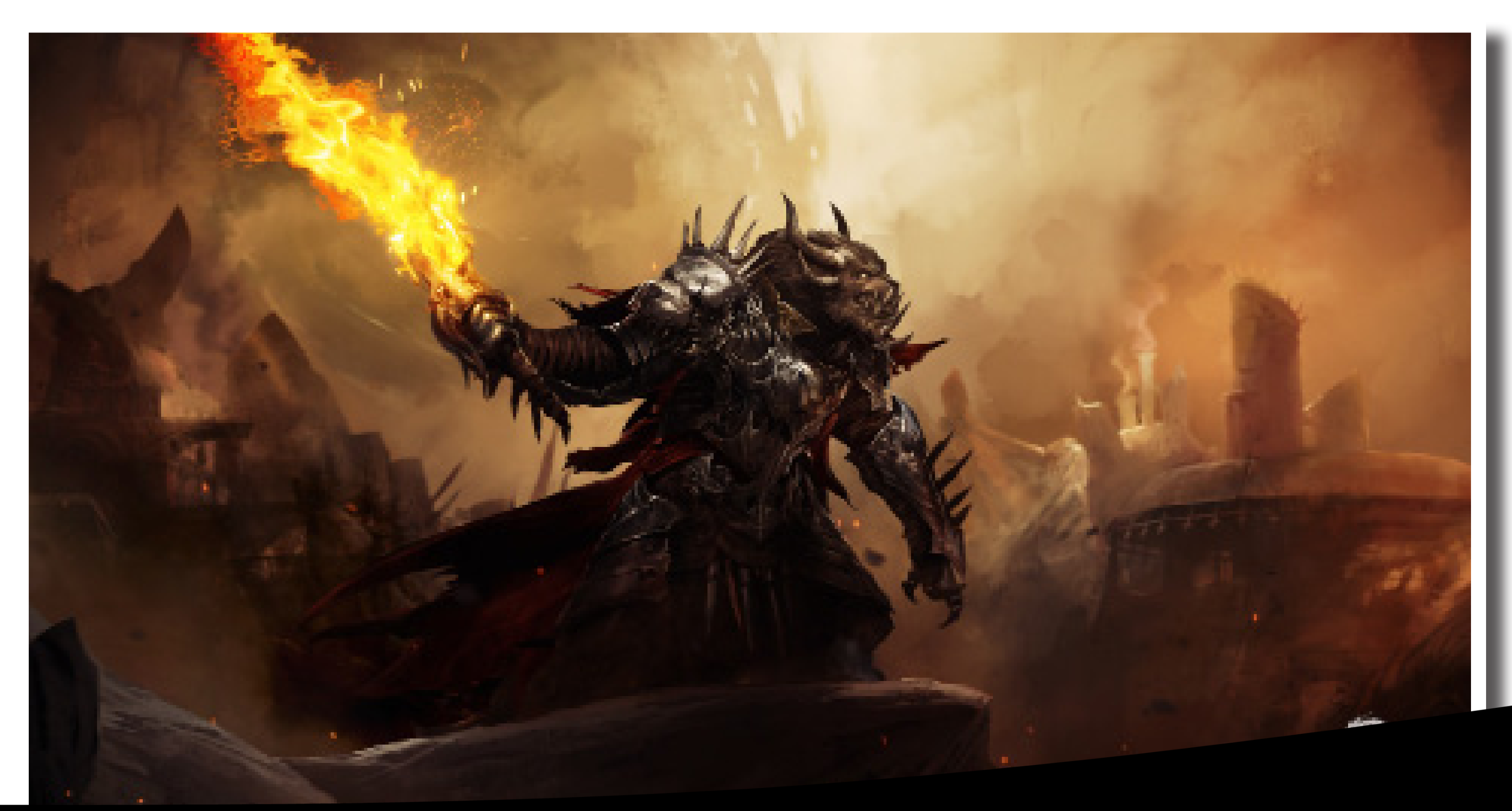
Nos encontramos ante unos de los juegos multijugador más esperado de los últimos tiempos y se nota en la gran cantidad de copias vendidas en su salida y en la no menos despreciable cantidad que se ha vendido después, pues Guild Wars 2 es un MMO sin cuotas, cosa que atrae mucho a los jugadores, sobre todo en esta época de crisis.

Desde un principio los desarrolladores de este juego tenían perfectamente claro que querían de Guild Wars 2, y sin duda alguna lo han conseguido.

En primer lugar tenemos un mundo inmenso, capaz de albergar un mayor número de personajes simultáneos, exceptuando en las mazmorras y las misiones de historia de nuestro personaje que tienen un número más limitado. Otro punto importante es la versatilidad del juego para los que prefieren el Pve, pues tenemos mundo para rato, y una historia propia, ya que desde la creación misma de nuestro personaje lo desarrollamos como nosotros queremos y nuestra historia que se desarrolla a partir de las opciones que nos dan en la creación, así como de las elecciones que hagamos en nuestra aventura. A parte de las misiones a las que podemos estar acostumbrados en otros juegos MMO (aunque aquí tampoco son iguales) tenemos nuestras propias misiones que van desarrollando la trama de nuestro personaje, haciendo que cambiemos de facción según las decisiones que tomemos, lo que da una alta calidad argumental.

Por supuesto también tendremos misiones repartidas por el mapa, pero estas tampoco serán las acostumbradas pues tendremos lo que han denominado eventos dinámicos, que transcurren en tiempo real y hacen que el

>>



juego adquiera un nuevo nivel de jugabilidad y que el mundo propiamente dicho cobre vida. Según vayamos pasando por las distintas zonas recibiremos avisos de que un evento se está realizando cerca y al ir al área indicada podremos encontrarnos defendiendo una fortaleza, haciendo de escolta y eliminando un jefe de zona, entre otros. Y además no tendremos por que formar los tradicionales grupos o partys para participar en ellos pues simpelmente con acercarnos ya participaremos y según la ayuda que prestemos así recibiremos la recompensa.

Por supuesto en Guild Wars 2 también tendremos PvP, aunque al igual que en su predecesor este estará totalmente separado del mundo PvE, pero no por ello será entretenido. UN detalle que puede gustar a muchos y a otros no es el hecho del nivel del personaje, ya que al entrar en una estancia PvP nuestro nivel subirá automáticamente al máximo, es decir a nivel 80, lo cual para los jugadores experimentados está muy bien pero para los novatos que no sabrán utilizar sus habilidades aún podría ser algo caótico.

De todas formas tanto para los nuevos como para los expertos el PvP será un desafío sin ninguna duda pues pequeños equipos de jugadores compiten para eliminarse entre sí y capturar objetivos estratégicos en un mapa. En un combate, tendrás que luchar en un barco pirata abandonado, mientras que en otro tal vez tengas que destruir un arma de asedio enemiga. También, para los que gusten del PvP más organizado podemos competir entre clanes o participar en torneos que enfrenta a equipos de cinco jugadores en una variedad de torneos mensuales y organizados por los propios jugadores.

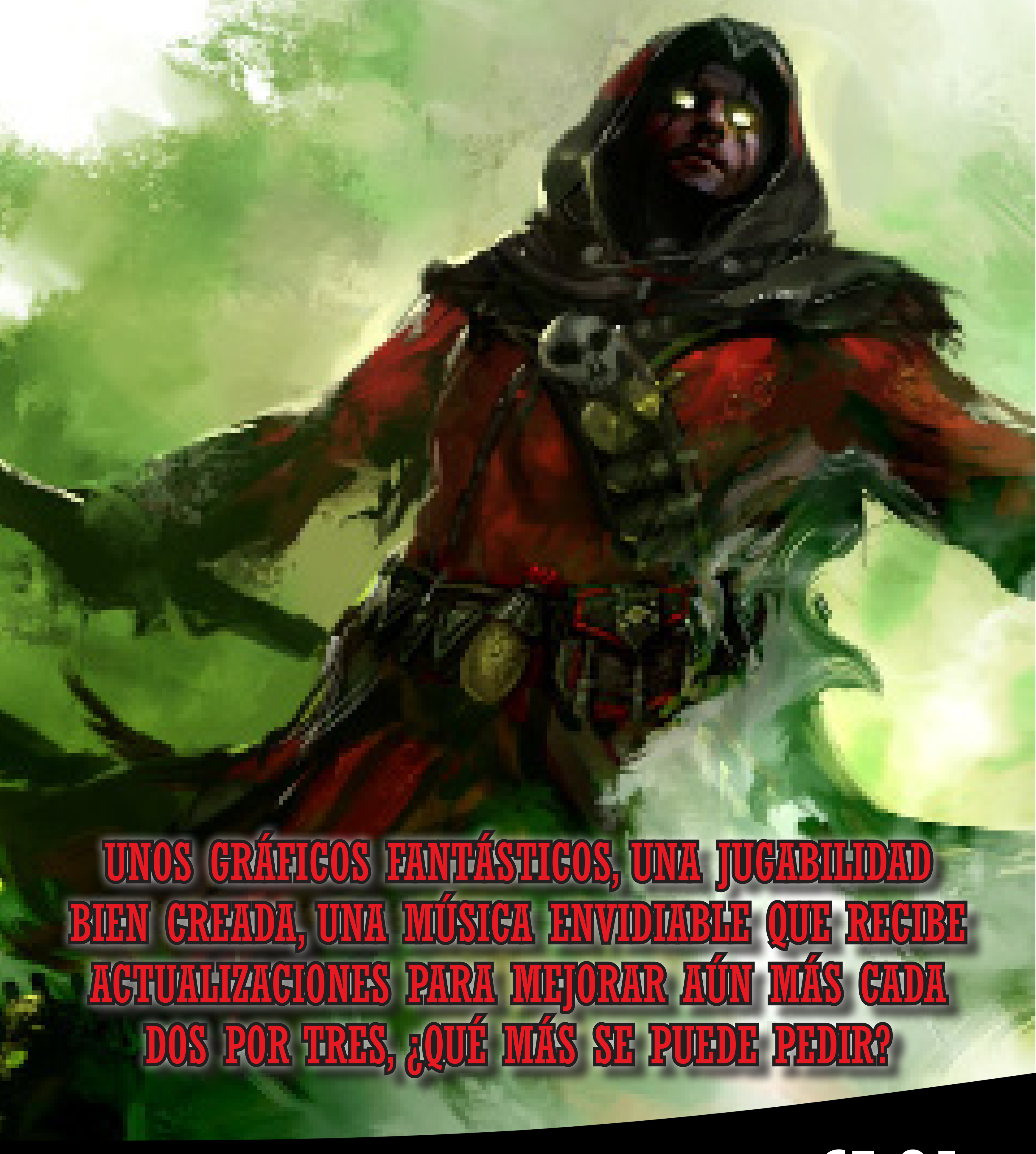
Pero lo que más va a destacar por encima de todo es el modo WvW, es decir el Mundo vs Mundo, donde compiten cientos de jugadores en tres grandes equipos, cada uno representando a un servidor o mundo, donde luchan por el control de objetivos en cuatro enormes mapas en guerras interminables.

Cada mapa, uno por cada servidor y un enorme mapa central neutral, está repleto de objetivos que valen puntos para el equipo que los reclame. Los jugadores podrán unirse para asediar castillos, atacar las caravanas de suministros enemigas, batirse contra otros jugadores en combates realmente impresionantes, sembrar el caos tras las líneas enemigas o construir poderosas armas de guerra como trebuchets o gólems de asedio.

Mientras los jugadores estén en el modo mundo contra mundo (WvW), siguen consiguiendo experiencia y botín como cuando exploran Tyria. Además, cuando su mundo de origen lo esté haciendo bien o gane una batalla en WvW, todos los jugadores de ese mundo recibirán bonificaciones especiales y otros beneficios.

Una gran diferencia respecto a Guild Wars y otros MMO es su sistema de combate, que ha sido totalmente renovado. En primer lugar tendremos unas habilidades ligadas al tipo de arma que estemos usando en dicho momento y que iremos desbloqueando a medida que las usemos. Estas habilidades serán las 5 prime-




UNOS GRÁFICOS FANTÁSTICOS, UNA JUGABILIDAD BIEN CREADA, UNA MÚSICA ENVIDIABLE QUE RECIBE ACTUALIZACIONES PARA MEJORAR AÚN MÁS CADA DOS POR TRES, ¿QUÉ MÁS SE PUEDE PEDIR?

ras, tres para el arma principal y 2 para la secundaria (o 5 si es arma de 2 manos). La sexta habilidad será de tipo curación, las tres restantes dependerán de nuestra profesión (Guerrero, Elementalista, Guardabosques, Nigromante, Hipnotizador, Ingeniero, Guardián y el Ladrón), y la última que la denominan habilidad de Élite. Todas estas las iremos desbloqueando a medida que subamos de nivel y gastemos los puntos ganados en aprenderlas. Cabe destacar que al sumergirnos en el agua tendremos una serie de habilidades especiales que aparecerán de forma automática. Además de las habilidades, con el afán de dar el mayor dinamismo al juego nos han dado la posibilidad de esquivar ataques, así como de lanzar hechizos y habilidades en movimiento lo que sin duda da un mayor tiempo de vida a las clases de tradicionales de tela. Otro punto importante es la desaparición de la clase monje y queda patente la razón cuando vemos que cualquier jugador puede resucitar a otro caído al acercarse e "insuflarle vida",





además mientras que estamos en el suelo disponemos de 4 habilidades que pueden darnos tiempo a que otro nos resucite e incluso si conseguimos acabar con un enemigo a volver a levantarnos y continuar con la lucha.

Como decía al principio Guild Wars 2 es un mundo inmenso donde cada raza tiene su propia capital, definida por sus propios rasgos y cultura que hará único el ambiente de la zona, tanto de las ciudades como del mapa que la rodea, pero no solo eso sino que para aquellos que vengas de Guild Wars verán que es el mismo mundo pero a la vez muy cambiado pues han transcurrido 250 años, y podrán apreciar la evolución del terreno. Pues este juego tiene una calidad gráfica impresionante, siendo desde mi punto de vista personal, el juego MMO que mejor integra unos personajes jugables en un mundo físicamente posible, es decir que puedes imaginarte que ese mundo exista por ahí fuera, dado el realismo que tienen los

>>



GUILD WARS 2		HISTORIA	9.5
GRAFICOS	9.5	MUSICA	9.5
JUGABILIDAD	9.3	TRADUCCION	8.8

NOTA

9.5

REALIZADO POR JOSE M. ALCARAZ

escenarios, tanto las ciudades como los paisajes que podremos ver en el juego. Además de la gran belleza que tienen dichos paisajes, pues más de uno se puede quedar en un sitio simplemente admirando la vista.

Por último en el aspecto sonoro no tiene que envidiar nada a ningún juego de los que circulan por nuestras casas, pues tiene una banda sonora increíble y unos efectos fantásticos

CONCLUSIÓN

Guild Wars 2 es sin duda un juego que cualquier fan de los MMO debe tener e incluso aquellos que no lo son también debería probarlo pues es magnífico. Esperemos que este por muchos años pues lo merece sin duda.

WARRI

GENERO: ACCION

PLATAFORMAS: PS3, 360, PC

DISTRIBUIDORA: BETHESDA

DESAROLLADORA: ARKANE STUDIOS

DISHONORED

LA VENGANZA DE CORVO SERÁ TEMIBLE

Estamos ante un juego diferente, con género propio, un juego que te abrirá las puertas a jugar como quieras y a llegar a tu destino de la forma que más te guste.





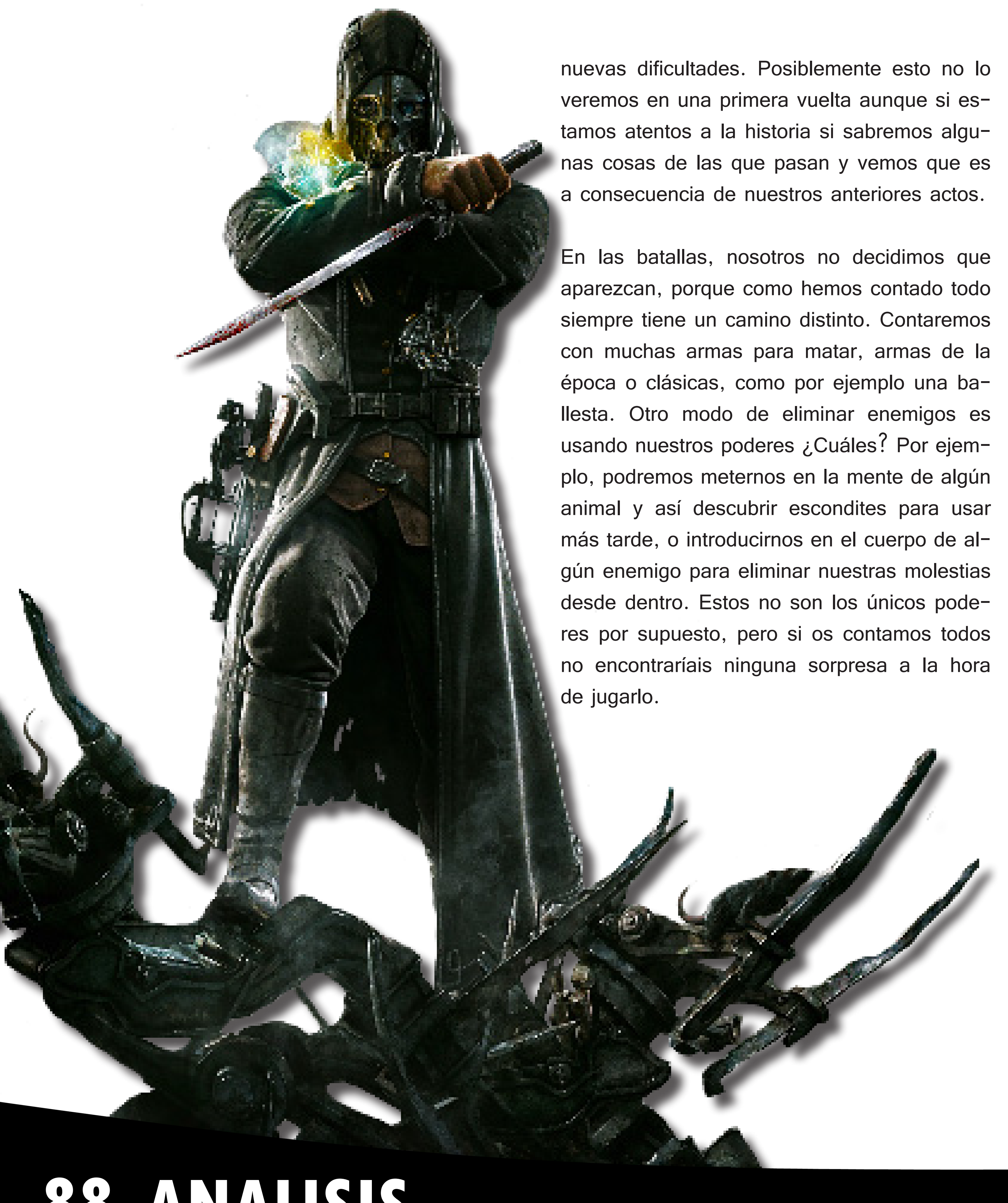
El juego, aunque etiquetado como acción, podemos verlo como otro género nuevo difícil de etiquetar ya que el juego se basa principalmente en el sigilo y en tu propia estrategia para resolver los problemas en cada momento. No te encontradas con caminos marcados, no habrá una línea que te lleve hasta tu objetivo, tu decidirás siempre como acabar la acción que has comenzado. Tendrás muchas formas de hacer cada cosa pero siempre tendrás que andar con ojo, porque todo lo que hagas puede afectar de una manera u otra al mundo que te rodea.

Solo con deciros que este juego ha sido publicado por Bethesda Softworks, ya estamos comenzando bien, ya que esta empresa desarrolladora que publica pocos juegos pero muy buenos como la saga Fallout. Doom o el famoso sandbox The Elder Scrolls V: Skyrim.

La historia. Nos encontramos en un Londres arrasado por la peste y oprimido por un gobierno provisto de raras tecnologías donde nos moveremos como Corvo Attano, un asesino movido por la traición y el deseo de aclarar la verdad. Para conseguir nuestro fin contaremos con poderes sobrenaturales, todo tipo de armas y nuestra destreza a la hora de pasar desapercibidos.

Aunque parezca que nos encontramos ante una historia simplona y con falta de originalidad, podemos recordar que la primera impresión no es lo que cuenta, ya que irán apareciendo muchas misiones secundarias que nos otorgarán algo de luz sobre la historia y el mundo e incluso se entrelazarán con el hilo principal cambiando de manera que encontraremos facilidades o

>>



nuevas dificultades. Posiblemente esto no lo veremos en una primera vuelta aunque si estamos atentos a la historia si sabremos algunas cosas de las que pasan y vemos que es a consecuencia de nuestros anteriores actos.

En las batallas, nosotros no decidimos que aparezcan, porque como hemos contado todo siempre tiene un camino distinto. Contaremos con muchas armas para matar, armas de la época o clásicas, como por ejemplo una ballesta. Otro modo de eliminar enemigos es usando nuestros poderes ¿Cuáles? Por ejemplo, podremos meternos en la mente de algún animal y así descubrir escondites para usar más tarde, o introducirnos en el cuerpo de algún enemigo para eliminar nuestras molestias desde dentro. Estos no son los únicos poderes por supuesto, pero si os contamos todos no encontraríais ninguna sorpresa a la hora de jugarlo.



DISHONORED		HISTORIA	9.3
GRAFICOS	9.0	MUSICA	9.6
JUGABILIDAD	9.3	TRADUCCION	9.9

NOTA

9.5

REALIZADO POR ISA GARCIA

EN TODO MOMENTO PODRÁS ELEGIR EL CAMINO QUE MÁS TE GUSTE

¿Cómo adquirir los poderes? Estos no aparecen porque sí, hay que ganárselos, y ¿Cómo? Pues muy fácil, en teoría, buscando runas escondidas por los mapas, que serán relativamente fácil de localizar gracias a nuestro corazón que se exaltará al acercarnos a una.

CONCLUSIÓN

Dishonored es difícil de comparar con otros, ya que no es un completo sandbox, ni un juego de acción, tampoco de estrategia, ni es muchas cosas más, pero eso sí, ha juntado un pequeña pero buena parte de cada género para crear el suyo propio, y seguro que no te defraudará.



¡Zarpa en busca de la aventura!

Ya está disponible en el mercado para las plataformas PC, PS3 y Xbox 360, la tercera parte de este Port Royale, quizás más conocido para muchos por sus versiones para PC, en el cual, sigue muy en su línea argumental de los que le preceden. Y es que se trata de un juego basado en la estrategia económica en la que, nuestro objetivo principal, es hacer que nuestra cuidad prospere a base de comerciar diversos productos con otras ciudades que nos encontraremos a medida que exploramos el mundo.

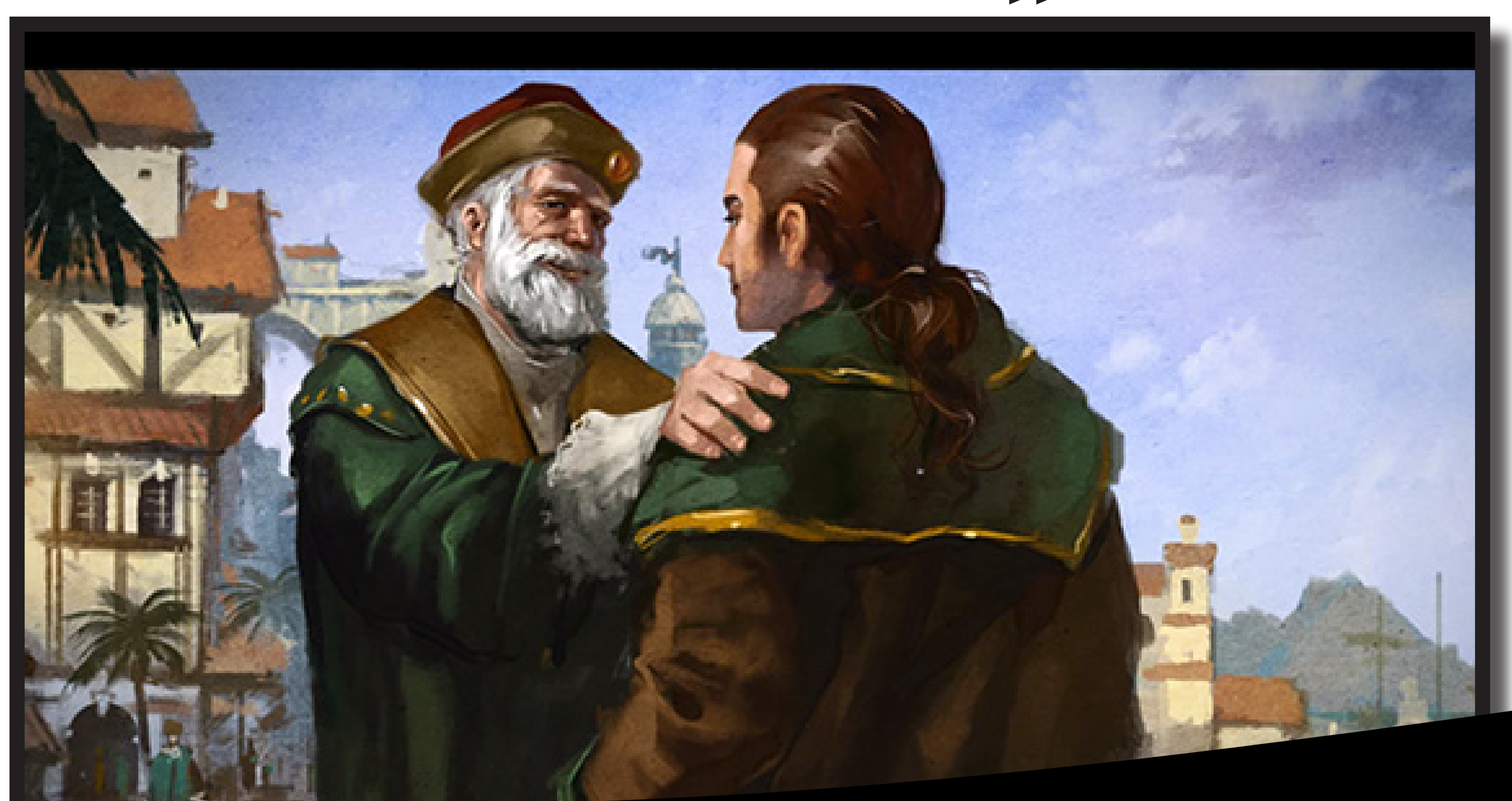
El juego cuenta con dos modos de campaña: El modo comerciante, que estará más centrado en lo que hemos mencionado antes, donde empezaremos en la cuidad de Port Royale y donde nos centraremos mas en crear nuestras propias rutas de comercio, teniendo en cuenta las ciudades con las que queremos comerciar ya que no todas las ciudades nos proporcionan los mismos productos y al mismo precio. Si en una ciudad hay un producto que escasea, su valor aumenta, de lo contrario, si el

producto es abundante puede incluso que nos cueste mucho más barato. También cada cuidad es capaz de generar sus propios productos, hasta un total de 5 por lo que deberemos de tener en cuenta que ciudades necesitan ciertos productos y que ciudades los generan para comerciar con ellas.

En este modo de juego, no solo debemos preocuparnos de nuestras rutas de comercio, también podremos formar convoyes, ya sea para agilizar nuestras rutas o para patrullar ciertas zonas, dado que en el trayecto podremos ser atacados por piratas que quieran robar nuestras provisiones o incluso por otros barcos comerciantes que son nuestra competencia directa.

En las ciudades podremos interactuar un poco en ciertos lugares, podremos ir al muelle a reparar nuestros navíos, ir a la taberna en busca de información (o de un buen trago de ron) ir a nuestro almacén donde podremos guardar la mercancía de nuestros barcos y también crear nuestra propia flota de barcos.

El otro modo de juego se llama "Trotamundos" más centrado realmente en una campaña de aventuras, donde empezamos siendo un marinero y debemos realizar unas cuantas misiones de búsqueda y localización, pero siempre manteniendo nuestra línea de comercio que esta vez debemos hacerlo nosotros mismos y no estableciendo rutas como en el modo anterior. Como era de esperar, esta campaña está más centrada en la aventura y los combates, donde los barcos luchan en un campo de batalla a tiempo real, la parte negativa es que su control, si decidimos manejar nosotros los barcos es poco intuitivo, apenas los tutoriales nos aclaran del todo el cómo debemos actuar ante el enemigo y aunque nues-





Tú decides: Comerciante honrado o un temible pirata que roba y asalta

tra flota cuente con 5 barcos, en la lucha, siempre serán 3 contra 3 como máximo y si fracasamos en el combate, perderemos toda la flota, por lo que la mayoría de ocasiones dejaremos el modo automático y gestionaremos el combate.

Otro modo de juego del que dispone y sin duda será al que más tiempo le juguemos es su modo libre, aquí no hay restricciones, no hay misiones, tenemos total libertad para ser un buen comerciante trazando nuestras mejores rutas o llevar una vida de pirateo y vandalismo atacando y abordando a los navíos que encontremos. Es una lástima que para la versión de Xbox 360 no cuente con un modo online ya que este modo que si está disponible para PC da la opción de que 4 jugadores se embarquen en la aventura por ver quién es el mejor comerciante.

Todo esto acompañado de un aspecto gráfico que cumple a la



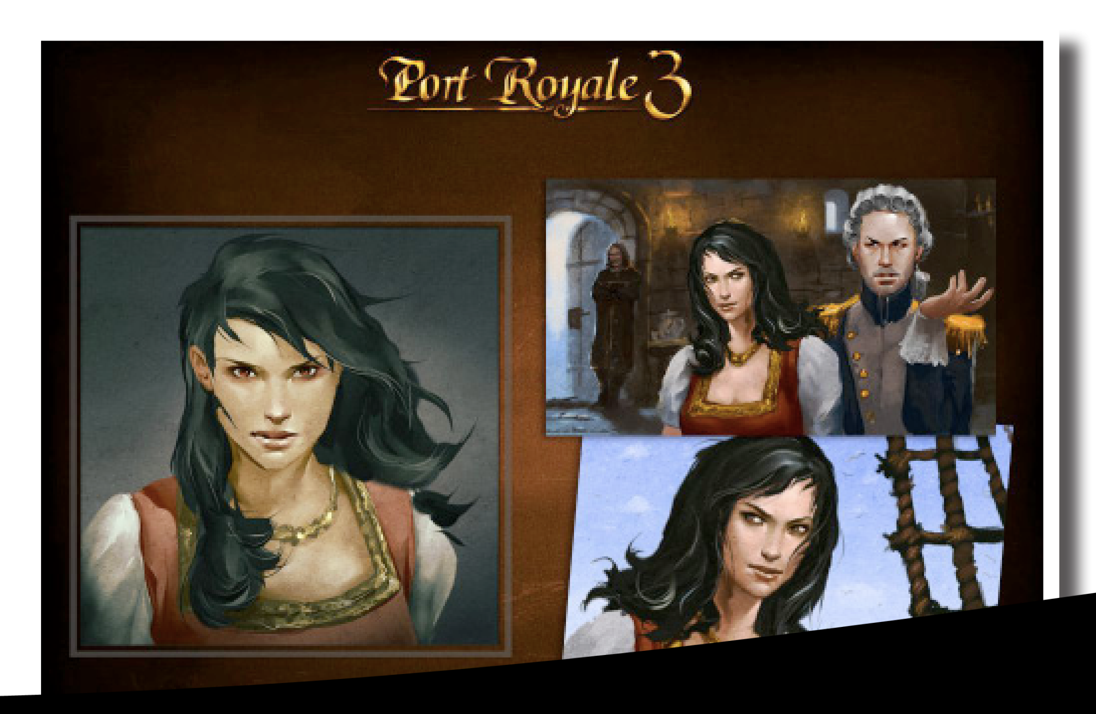
PORT ROYALE 3	
HISTORIA	7.8
GRAFICOS	7.8
MUSICA	5.5
JUGABILIDAD	4.2
TRADUCCION	4.5
NOTA	**6.2**

REALIZADO POR JUAN JOSE SUAREZ

perfección con el mundo en el que nos sumerge y el efecto del agua y los barcos navegando en ella durante los combates está muy bien logrado. Por otra parte hablamos de un juego donde nos la mayor parte del tiempo estamos viendo textos y ventanas que no son muy intuitivas y a veces nos da la sensación de que hay información de mas y no logramos encontrar realmente lo que nos interesa. Y por ultimo su apartado sonoro donde encontramos unas melodías que al principio pueden acompañar bien en diversos momentos del juego, pero que a los 30 minutos de jugar descubrimos que siempre estamos escuchando lo mismo una y otra vez.

CONCLUSIÓN

Aunque nos encontremos ante un juego de estrategia, se basa todo el tiempo en el comercio, donde nos pasaremos más tiempo navegando en los menús de las distintas ciudades que navegando o combatiendo. Para lo que no están muy acostumbrados a este tipo de juegos, les resultara muy complicado hacerse con sus controles ya que carece de un tutorial completo y ya de comienzo nos sumerge en sus complejas acciones. Un juego que realmente no decepciona a los que son seguidores de la saga, pero no se ha podido sacar todo el potencial que se le podría sacar a un juego de esta clase.





PODREMOS COMPRAR SOLDADOS Y ARMAS PARA TENER ÉXITO EN LAS MISIONES MAS COMPLICADAS

Iceberg Interactive y Kukouri Mobile Entertainment prueban suerte y crean una versión para PC de este exitoso juego para dispositivos móviles. La guerra vista desde un punto mas desenfadado está lista para entrar en acción en tu PC.

Si hablamos de la historia que puede tener este juego, mejor deberíamos hablar de la carencia de esta, ya que se basa, simple y llanamente, en hacer misiones cada vez más enrevesadas y complicadas.

La forma de jugar es muy sencilla, prácticamente todo se hace con el ratón. Como ya he dicho antes, la finalidad de ente juego es pasarnos todas y cada una de las misiones las cuales no tienes ninguna relación entre ellas. Estas misiones pueden tener como objetivo derrotar a todos los soldados enemigos, destruir todos (o algunos) edificios que aparecen en el mapa y que sean de nuestros enemigos, también tendremos que proteger a civiles que andan inocentemente por el campo de batalla o incluso tendremos misiones de supervivencia en la que, como su propio nombre indica, tendremos que sobrevivir a oleadas de enemigos furiosos y con ganas de quitarnos del medio.

Por defecto utilizaremos a 2 soldados para comenzar las misiones, aunque antes de estas, podremos comprar algún soldado más, incluso podremos comprar armas como pueden ser granadas, lanzamisiles o metralletas, también podremos comprar armaduras tanto ligera como pesada que en determinadas misiones son la diferencia entre el éxito y el fracaso de la misión.

Os preguntareis como conseguir el dinero para comprar estas maravillosas armas, bueno, si no los lo preguntáis os lo voy a decir igual XD . SE consigue tras el éxito en las misiones, es la recompensa por el trabajo bien hecho. No solo tendremos

>>





TINY TROOPERS	TRAYECTORIA 6.5
GRAFICOS 6.0	MUSICA 6.6
JUGABILIDAD 5.0	TRADUCCION 8.8

NOTA 6.0

REALIZADO POR RAUL MARTIN

recompensa por esto, también tendremos que coger la estrella que habrá en cada misión y las chapas que aparezcan, también recibiremos dinero por derrotar enemigos y destruir sus edificios pero ojo, no todo son alegrías, si derrotan alguno de tus soldados te penalizarán, así que tened cuidado y no vayáis a lo loco.

De todas formas hay 3 niveles de dificultad, así que para prevenir que puedan derrotarte, juega primero en la dificultad fácil para tantear el terreno.

El en apartado gráfico veremos que han mejorado bastante las texturas con respecto a los móviles (como era de esperar). Pese a esto tampoco son gráficos muy espectaculares. Se nota que querían llegar a todos los públicos, a los que tienen un ordenador potente y a los que tienen un ordenador más normalito.

En cuanto a su música no es muy especial pero concuerda perfectamente con el entorno en el que estamos y con la situación que allí vivimos.

CONCLUSIÓN

Es un juego entretenido con el que es fácil engancharte y que es muy sencillo de jugar, esto no quiere decir que sus misiones sean fáciles, para nada, veremos que en muchas ocasiones tendremos que pensar muy bien lo que tenemos que hacer para poder conseguir la gloria en cada una de sus múltiples misiones. Si lo que buscas en un juego de guerra y además entretenido, Tiny troopers es, sin duda, tu juego.


COLABORA CON
CREATIVE FUTURE
http://creativefuture.tk
¿TE CONSIDERAS UN JUGON ?
¿SERIAS CAPAZ DE DAR CON EL ANALISIS PERFECTO?
¿TE GUSTAN LOS VIDEOJUEGOS?
SI QUIERES COLABORAR CON UNA REVISTA DE VIDEOJUEGOS QUE CUENTA CON MÁS DE 100.000 LECTORES EN TODO EL MUNDO. BUSCANOS EN:
PRENSA.CREATIVEFUTURE@GMAIL.COM

GENERO: AVENTURA GRAFICA

PLATAFORMAS: PC

DISTRIBUIDORA: KOCH MEDIA

DESAROLLADORA: ANIMATION ARTS

Secret Files 3

La esperada secuela Secret Files 3 ya está aquí, ¿dará la talla?

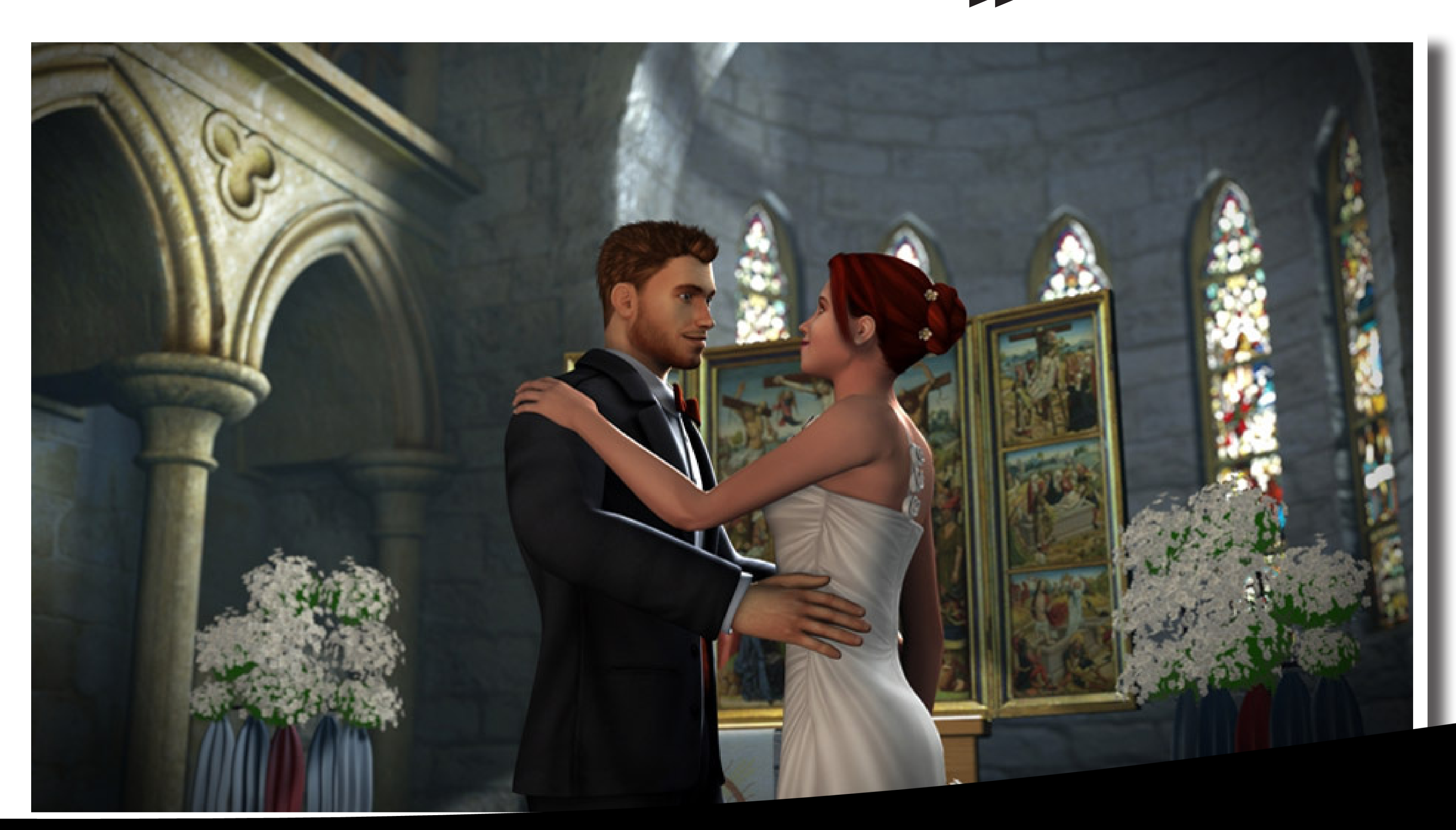
Finalmente ha llegado la tercera entrega de Secret Files, algo que todos los fans de la saga estaban esperando desde que fue anunciada en su último juego.



En esta nueva entrega podremos disfrutar desde el mismo prólogo de unas cinemáticas increíbles y de unos escenarios muy conseguidos. Comenzaremos en Alejandría en el año 48 a.C, donde un ladrón (al cual manejaremos) tendrá que colarse en la gran biblioteca para destruir una serie de ánforas, por un motivo que desconoce, pero por el que le pagan muy bien. Pero afortunadamente, (o no) una de las ánforas escapa de la destrucción y su contenido se encuentra estrechamente relacionado con nuestra aventura.

El juego propiamente dicho comienza con otra cinemática en la que vemos a nuestra protagonista Nina en su moto con su vestido blanco llegando a lo que parece ser una iglesia, y sorpresa es su propia boda, y como no llega tarde pero al entrar se encuentra con que faltan todos los invitados, estando solos Max y el cura. ¿Qué estará ocurriendo...? Esto es todo lo que voy a desvelar del argumento, pero si decir que resulta un juego muy entretenido con un buen número de puzzles de todas las dificultades, todos ellos bastante lógicos, cosa que a los que esperen lo mismo que en las anteriores entregas les va a decepcionar un poco, pero que todos los que lo estaban pidiendo desde la primera entrega (que son muchos) estarán encantados. La mayoría de los puzzles no tendrán una gran dificultad lo cual agiliza el juego, hasta el punto de que dura muy poco a diferencia de las anteriores entregas, por decir que hay un logro que es pasarse el juego en más de 500 minutos, es decir 8 horas y poco... Realmente encontraremos pocos puzzles que nos cueste sudor y lagrimas completarlos, lo

>>







SECRET FILES 3		HISTORIA	9.0
GRAFICOS	9.3	MUSICA	6.3
JUGABILIDAD	6.0	TRADUCCION	3.5

NOTA

7.3

REALIZADO POR JOSE M. ALCARAZ

cual da dinamismo pero quita diversión a algunos de los fans.

Lo bueno es que a parte de los logros que tendremos, que no son muchos, tendremos 4 finales distintos que dependerán de las elecciones que realicemos en determinadas partes del juego y que le darán un poco más de vida al juego

Gráficamente como ya he dicho al principio tiene una calidad excelente aunque muchos escenarios están totalmente desaprovechados por la rapidez que pasamos por ellos, cosa que no permite disfrutarlos plenamente.

Por último decir que en esta entrega, a diferencia de las anteriores, no han traducido el juego al castellano, ni siquiera los subtítulos, lo cual decepcionará a muchos fans y hará que muchos decidan no comprárselo.

CONCLUSIÓN

Secret Files 3 es un juego entretenido que se hace muy corto y que si bien tiene un guión muy bueno no se ha sabido aprovechar por lo que lamentablemente pasará muy probablemente sin fama ni gloria, sobre todo comparándolo con su primera entrega, eso sin contar que no ha sido traducido a nuestro idioma.





La Jangada nos pone en la piel de una muchacha llama Minha que tiene una vida normal hasta que de repente todo se tuerce con la desaparición de su padre. Tendrá que ir en su búsqueda, donde resolverá los distintos misterios que le rodean por su viaje en el Amazonas. El argumento nos plantea un historia simple que intentará engancharnos durante el viaje. Su ambiente y su gráfico están cuidados y bien tratados, dándonos a simple vista un diseño más cerca de lo que es real. La jugabilidad sigue las pautas de toda aventura gráfica. Ir consiguiendo los objetos añadidos en la lista para así poder ir avanzando, todo esto con la ayuda del botón de pista para aquellas personas que les cuesta un poco más.

La Jangada es un título entretenido, que aunque no destaca llega a cumplir los objetivos principales para cualquier jugador exigente para este género.



REALIZADO POR CORAL VILLAVERDE

GENERO: ROL

PLATAFORMAS: PS VITA

DISTRIBUIDORA: KONAMI

DESAROLLADORA: MARVELUS ENT.



Ser rey es difícil, pero con ayuda el camino está resuelto

New Little King's Story nos pone en la piel de un joven rey de tan solo 14 años que un día lo pierde casi todo cuando sus reinos son invadidos por los enemigos que siembran terror a manos de uno en concreto, llamado The Nightmare. Las princesas además, han sido retenidas y por lo tanto hay que intentar recuperarlas. Desde un primer momento se nos ofrece una calidad visual excelente, unos colores bien tratados que dan vida y unos personajes mostrados al más estilo modo manga, lo que nos hace viajar a un mundo lleno de animación. Nosotros nos pondremos en el papel del rey, por lo tanto nuestro objetivo será el de ir reuniendo fuerzas para poder recuperar aquello que es nuestro. Poco a poco iremos asumiendo nuestro poder. Tendremos ciudadanos, los cuales nos ayudarán a conseguir enemigos y combatir. Para ello, tendremos que construir casas de oficios que harán que nuestros ciudadanos tengan un rol u otro. Dentro de eso, para conseguir así más ciudadanos, tenemos la oportunidad de construir una iglesia donde podremos casar para así aumentar nuestro número de aldeanos. Un hospital donde dejar aquellos que están heridos. Una vez establecida estas pautas, será ir reuniendo al suficiente batallón para poder enfrentarnos. Este título nos mantendrá pegados a la pantalla pues sentiremos como poco a poco iremos

>>


KONAMI
14歳の少年王 コロボ
MENU



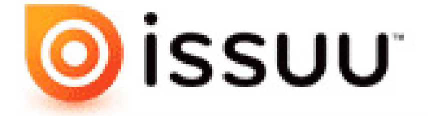
NEW LITTLE KING'S STORY		HISTORIA	7.5
GRAFICOS	8.5	MUSICA	8.0
JUGABILIDAD	9.0	TRADUCCION	8.0

NOTA

8.3

REALIZADO POR CORAL VILLAVERDE

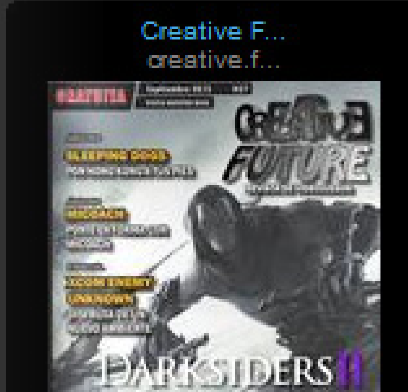
creando nuestro propio ejército gracias a nuestros esfuerzos. Tendremos la posibilidad además de ir notando como va cambiando la zona horaria, e incluso un panel nos va contando lo último que ocurre. Nuestra cama servirá para avanzar en el tiempo y recibir nuevas noticias. El buzón de sugerencias nos ayudará a establecer nuevas misiones. Cuanto más luchemos, más poder irán obteniendo nuestras tropas, a la vez que podremos equiparles objetos para mejorarlos. Básicamente se basa en ir elaborando una estrategia que lleva su tiempo por lo que el juego nos durará horas. New Little King's Story es un título que dará fuerza a nuestra PS Vita con su propio encanto .



Creative Future

Latest publications

Creative F...
creative.f...



Creative F...
creative.f...



Creative F...
creative.f...



Creative F...
creative.f...



Creative F...
creative.f...



Creative F...
creative.f...



Creative F...
creative.f...



Creative F...
creative.f...



Creative F...
creative.f...



Creative F...
creative.f...



CreativeFu...
creative.f...



CreativeFu...
creative.f...



Creative F...
creative.f...

Guia de lo...
creative.f...

Guia de lo...
creative.f...

Creative F...
creative.f...

GENERO: AVENTURA GRAFICA

PLATAFORMAS: IOS

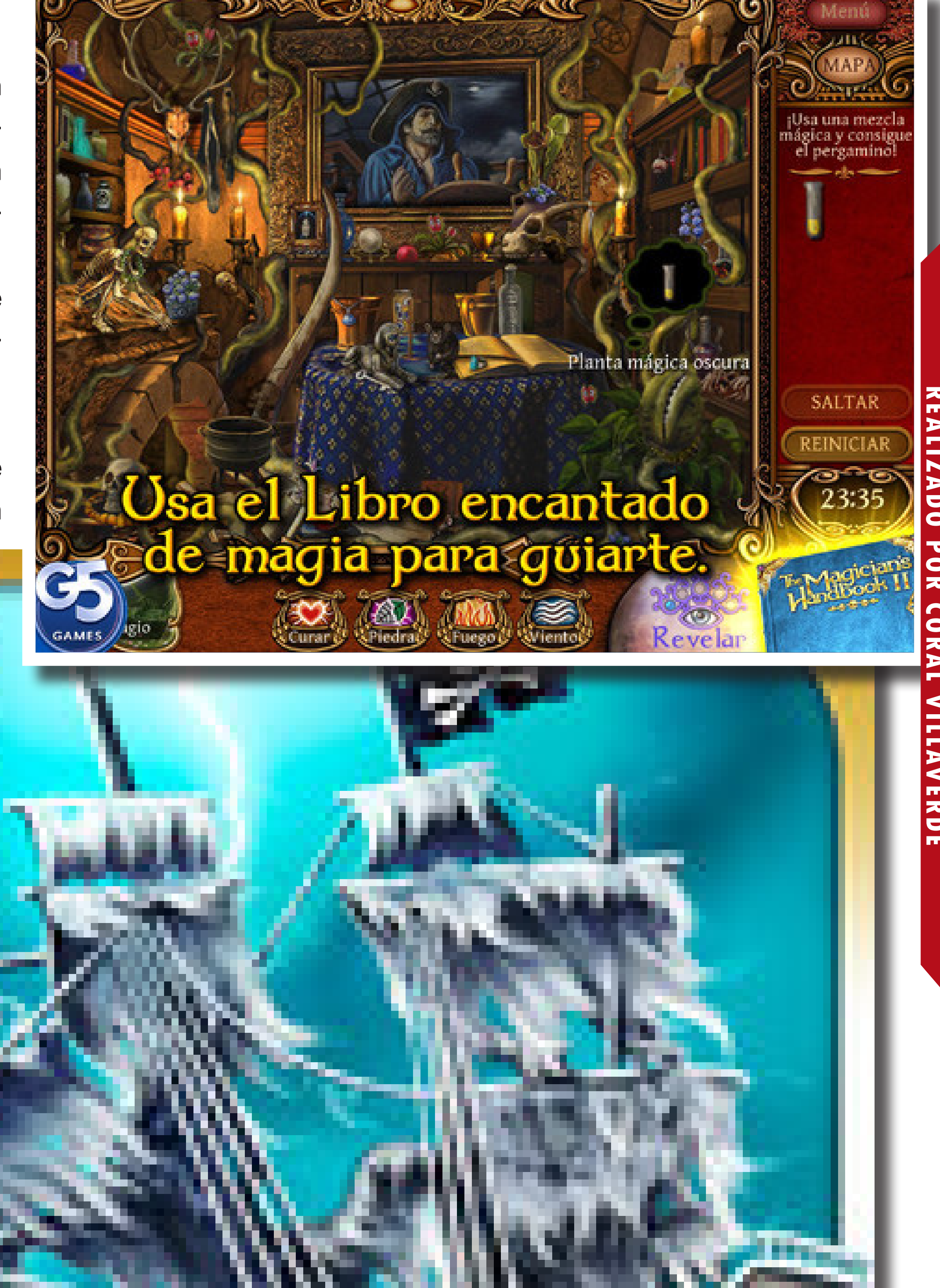
DISTRIBUIDORA:: ----

DESAROLLADORA: G5 ENTERT.



BlackLore es un malvado pirata que se ha encargado de capturar a todos los magos y hadas del mundo. Nuestro papel será intentar derrotarlo para establecer la paz, todo esto con ayuda de la magia. Pero primero tendremos que ir recorriendo los numerosos escenarios para encontrar objetos ocultos y otros que nos sirvan para poder conseguir nuestra victoria. Para poder avanzar tendremos que ir tocando los objetos que se nos indica y que se encuentran en todo el escenario. Por lo tanto hay que tener los ojos bien abiertos pues están bien escondidos. Todo un gran reto. Además será importante el uso de nuestros dedos para

dar con objetos especiales. Estos escenarios estarán bien dotados de elementos para esconder lo que buscamos, un punto a su favor para no ponernos las cosas fáciles. Para todos los amantes de este tipo de retos disfrutarán y se engancharán. The Mafician's Handbook II es un título interesante, que entretendrá y enganchará



REALIZADO POR CORAL VILLAVERDE

GENERO: AVENTURA GRAFICA

PLATAFORMAS: IOS

DISTRIBUIDORA: ----

DESAROLLADORA: G5 ENTERT.

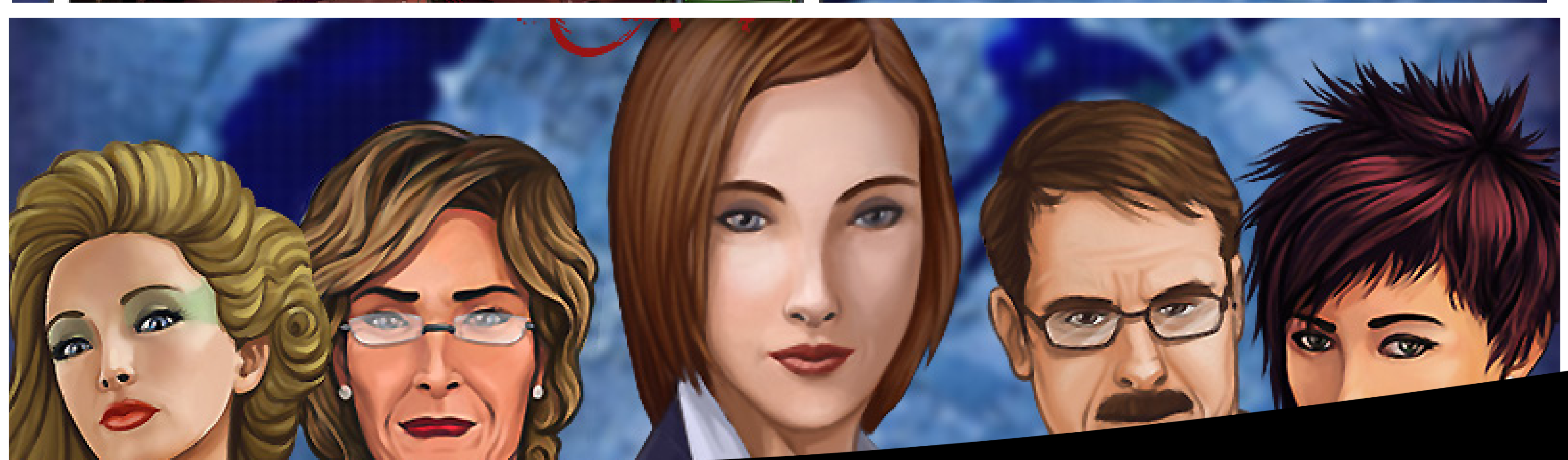
MASTERS OF MYSTERY
CRiME OF FASHiON

Masters of Mistery es un título bastante llamativo que nos pondrá en el papel de Carrie Chase, una detective que se tendrá que enfrentar a un caso bastante peculiar, el asesinato de un diseñador de moda famoso. El argumento cuenta con todas las claves para llamar la atención a aquellos que les gusta el tema de la trama policiaca. La jugabilidad encaja perfectamente con la clave del argumento. Tendremos que ir moviéndonos por los escenarios ampliando y buscando aquello que es necesario. Pero no solo eso, conta-



remos además con instrumentos de investigación que nos permitirán encontrar pruebas ocultas. Todo un punto a su favor. Además, cuando empecemos, se nos dará la oportunidad de escoger entre jugar en modo relajado(para aquellos que prefieren tomárselo con calma y ver con detalle los escenarios) o contra tiempo(donde aquí tendremos que buscar las pruebas lo más rápidamente posible) Sus escenarios y diálogos están bien cuidados, tanto que incluso en el mapa que se nos ofrece para ir de un lado a otro se nos visiona una imagen del escenario en miniatura. Masters of Mistery es un título que sin duda debe de ser jugado ya que nos pone adecuadamente en el lugar de una investigación.

REALIZADO POR CORAL VILLAVERDE





Si estás preparado, aventúrate a un camino lleno de enigmas

Red Johnson's Chronicles es una segunda entrega que no tiene mucho que ver con su antecesor, por lo tanto, no hace falta haber jugado al anterior. El estilo de este título es un versionado de animación al estilo cómic que mezcla con cuidado partes en blanco y en negro y otras a color, dotando a sí distintos planos dentro del argumento. La historia no destaca por su complejidad, pues nuestro protagonista ayuda a la policía a encarcelar a las peores personas logrando a sí numerosos enemigos a su alrededor que quieren verlo muerto. Sin embargo, un día se da cuenta de que su hermano Brown está metido en un lío después de recibir una caja con un dedo perteneciente a este. Para ir avanzando tendremos que ir primero resolviendo puzzles, que nos darán casi todos unos códigos. Este planteamiento está bien, pero quizás un poco más de variedad que unos simples números siempre. Y ahora, los puzzles en sí pueden ser a veces desesperantes. Toda una gran labor para nuestra mente. ¿Qué pasa si no encontramos que hacer? Vale, podemos comprar pistas por medio de un amigo nuestro que nos dará ideas de lo que se puede hacer. La mayoría de estas pis-

tas o te dicen algo evidente o te dan una información que a veces te deja igual o peor, lo que logra en parte es que sea difícil el reto y tengamos que exprimirnos. Algunos de ellos son bastantes llamativos, como por ejemplo una recreativa en la que tendremos que usar un hombre montado a caballo durante varias sesiones para que nos de la siguiente pista. Una idea bastante atractiva para este género como es la aventura gráfica. Realmente, el atractivo de todo el juego son estos puzzles que nos tienen más tiempo en ellos y por lo tanto a veces sin embargo podemos olvidar cual era nuestro objetivo de la historia. Tendremos conversaciones con personajes para ir enlazando lo que sabemos y averiguar nuevos datos, a la vez que tendremos escenarios donde nuestros movimientos serán obligados con ciertos botones que nos piden, una forma llamada QTE y que últimamente se está ha-





ciendo un gran paso en la mayoría de los juegos actuales. Uno de los problemas a los que nos enfrentamos cuando jugamos a parte de algunos puzzles que pueden hacerse pesados por su dificultad es la escasez de personajes y la banda sonora que no destaca, quedando así como algo que está ahí pero que no se le hace mucho caso. Con sus pros y sus contras Red Jhonson's Chronicles es una aventura gráfica con unos planteamientos interesantes, pero con otros aspectos que podrían haber sido potenciados con un poco más de cuidado. Una aventura donde tendremos que exprimir demasiado bien nuestra mente para poder avanzar. Su precio además es adecuado para lo que se nos ofrece.





Spirit Walkers: La Maldición de la bruja del ciprés nos dará la posibilidad de tratar con dos mundos, al real y el fantástico, donde están entrelazados para poder romper una maldición. Un día como otro cualquiera donde todo parece ir bien, un grupo de amigos se reúne para ir de senderismo, sin embargo, uno de ellos sufre una lesión que tiene que ser atendida inmediatamente. En medio de la nada y sin recursos, después de un intento por volver llegan a toparse con un llamativo ciprés. Sin saber que hacer, de repente aparece un fantasma de una joven que les ofrece ayudarles si estos le ayudan a ella. Su objetivo en este favor será el de viajar a otro mundo, el de la fantasía, donde tendrán que solucionar un error fatal. Su argumento, sencillo y entretenido nos envía a lugares tratados con cuidado donde se diferencian ambos mundos.



La mecánica será la de buscar en los escenarios los objetos que se nos piden o que necesitamos. Para aquellos que les resulte difícil o simplemente no vean lo que tienen que hacer contarán con un botón llamado Pista que se irá rellenando al tiempo después de su uso. Su banda sonora y sus gráficos se comportan adecuadamente por lo que finalmente Spirit Walkers es un título que entretiene en los tiempos libres.

EL JUEGO DE NAVEGADOR OGAME CUMPLE 10 AÑOS

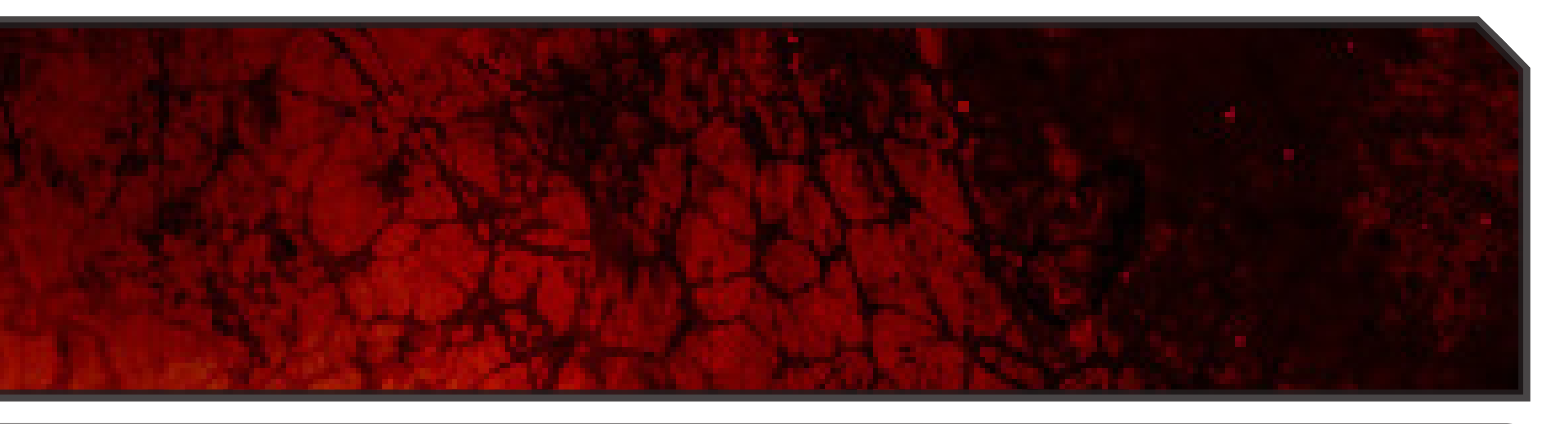


Y para celebrarlo nos traen 10 semanas llenas de sorpresas, en las que se celebrarán eventos que aún no han desvelado, y que lo harán poco antes de que entren en vigor para mantener la emoción al máximo hasta el último momento.

Por si todavía queda algún de
terado ya está en funcionami
la nueva plataforma de vide
Sony, con juegos de todos los
más barato. Además comprán
disfrutar de él en una combin
sitivos con certificación PlayS

CASTLEVANIA: SYMPH

Considerado como uno de los c
nia, Symphony of the Night fue
escenarios abiertos y elemento
2D, el usuario controla a Aluca
so castillo en búsqueda de su



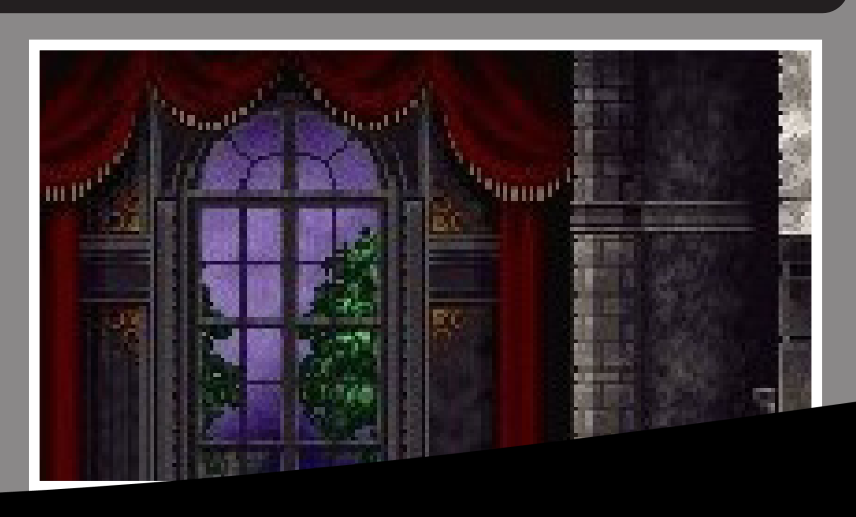
PLAY STATION MOBILE

espistado que no se ha en-
iento Play Station Mobile,
eojuegos para móviles de
géneros y desde 0,50 € el
ndolos solo una vez podrás
nación de hasta tres dispo-
tation y PS Vita.



ONY OF THE NIGHT REGRESA A PLAYSTATION NETWORK

lásicos de la larga saga Castleva-
e el primero en ofrecer diseños de
os RPG. Ambientado en un mundo
urd mientras explora un tenebro-
némesis vampírico, Drácula.

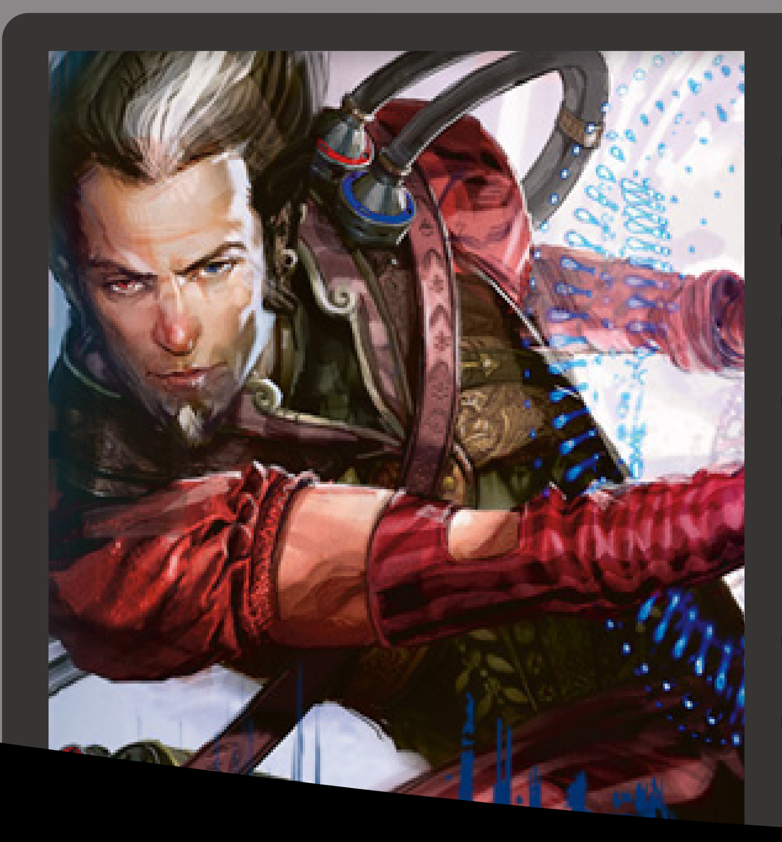


HAN LLEGADO LAS FORTALEZAS A KHAN WARS: TIERRAS DE CONQUISTA



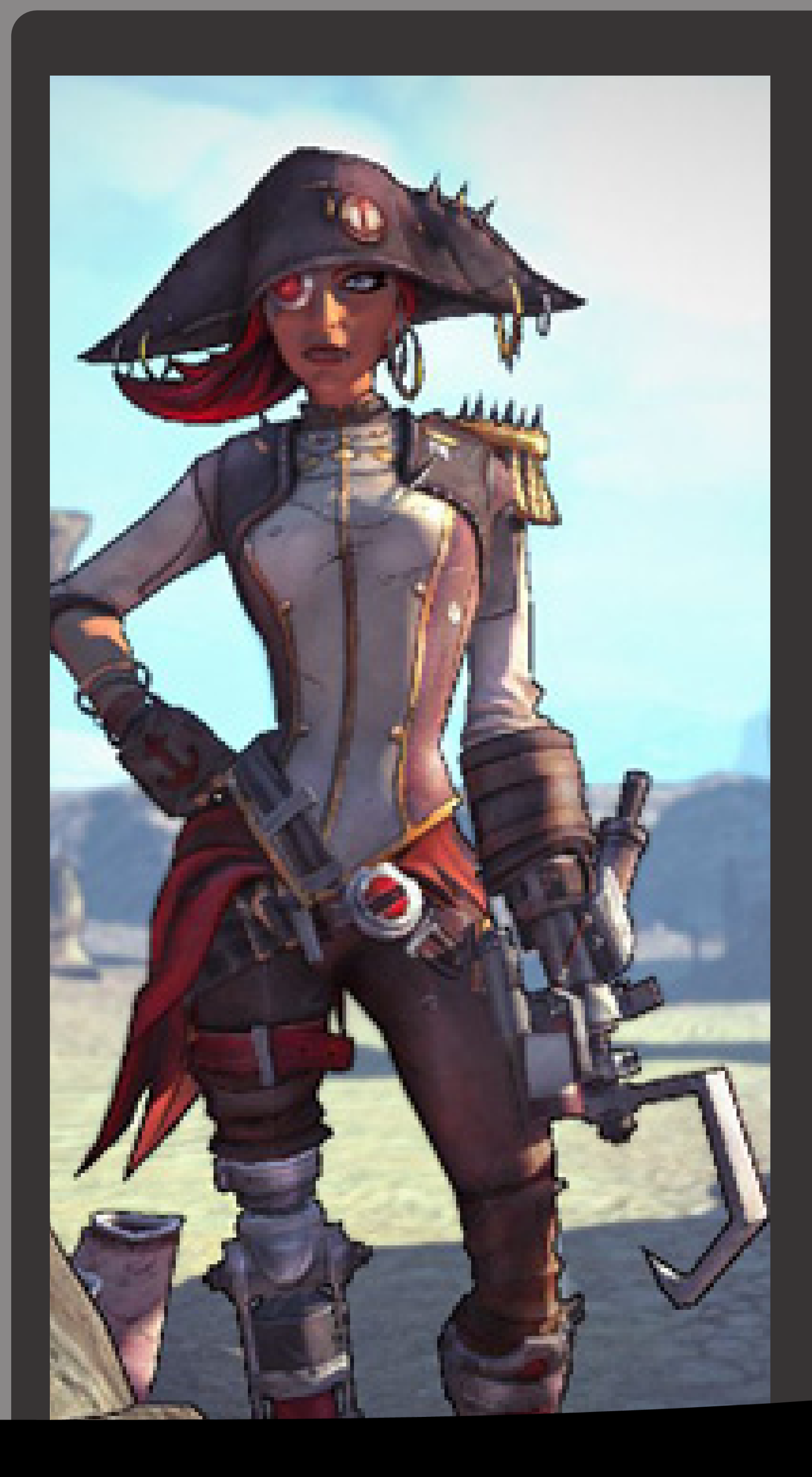
Este juego de navegador a recibido una nueva actualización cuya mayor novedad es la posibilidad de construir fortalezas en los castillos de todos los jugadores.
La Fortaleza mejora la obtención de Recursos, la velocidad de entrenamiento, el prestigio y más puntos de clan.

MAGIC: THE GATHERING



El 5 de octubre los seguidores de Magic: The Gathering podrán regresar al plano más venerado en el Multiverso, Ravnica, un mundo cubierto completamente por una sola ciudad y gobernado por diez poderosos Gremios.

TONELADAS DE SAQUEO Y UN ‘BOTÍN PIRATA’ TE ESPERAN CON EL PRIMER CONTENIDO DESCARGABLE DE BORDERLANDS 2



Captain Scarlett and her Pirate’s Boot y es el Nuevo contenido descargable de Borderlands 2 que ya está disponible.

Hasta cuatro jugadores en co-operativo podrán jugar y adentrarse en dunas de arena hostiles y en terrenos de una bahía pirata en busca de tesoros antiguos. Esta campaña de contenido adicional incluye nuevos personajes, entre ellos destaca el excéntrico Shade; lugares nuevos como la ciudad de Oasis; más enemigos, incluyendo a los Piratas de la Arena, y armas especiales junto con un botín para saquear que lo convierten en una experiencia indispensable. Ningún viaje a Pandora está completo sin una parada a la Bahía del Pirata.

¡¡ NO PERMITIRÉ QUE ABANDONES ESTE PLANETA !!

JODER CORTANA ... DESDE QUE TIENES LA MENOPAUSIA NO HAY DIOS QUE TE AGUANTE ...

http://jfrteam.deviantart.com/gallery

Los amantes de la franquicia Command & Conquer están de enhorabuena

Electronic Arts presenta Command & Conquer The Ultimate Collection, una edición que incluye 17 títulos entre los uqe se encuentran Red Alert, Tiberium y General. Y además podrás participar en la beta del próximo título de la serie.



YA HA LLEGADO EL OSO DE PELUCHE MÁS PSICÓPATA DE LOS VIDEOJUEGOS



En Naughty Bear Panic in Paradise nuestro antihéroe favorito seguirá persiguiendo a los osos de su lista a través de 11 áreas, nuevas y más grandes, con un nuevo sistema de combate que incluye ataques especiales y ultra muertes.

Además el juego contará con 12 actualizaciones de DLC en los primeros tres meses tras el lanzamiento para ofrecer nuevas armas, diferentes ultra muertes y disfraces inspirados en héroes y villanos hollywoodienses de culto.

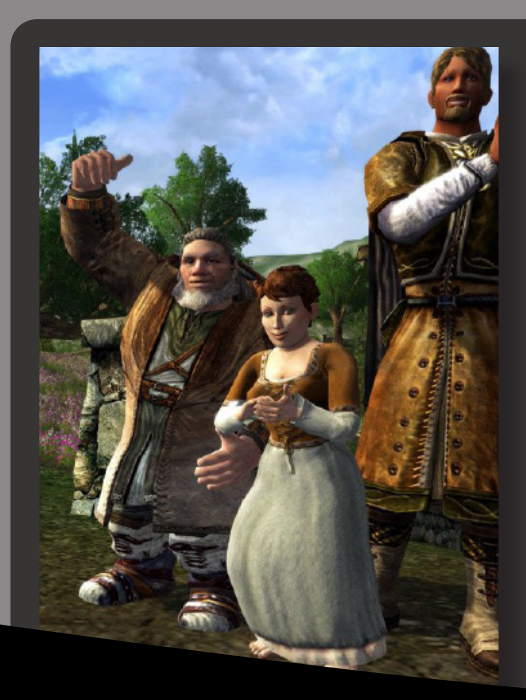
UBISOFT Y BLUE BYTE CREAN UN ESPELUZNANTE EVENTO DE HALLOWEEN PARA SETTLERS ONLINE



Durante la fiesta de Halloween, llegarán nuevas construcciones, aterradores disfraces, diabólicos potenciadores, misiones extra y un montón de sorpresas que podrás comprar en la tienda de artículos de Halloween.

Comienza a jugar a The Settlers Online gratuitamente desde www.thesettlersonline.es

LA MAYOR EXPANSIÓN DE EL SEÑOR DE LOS ANILLOS HASTA EL MOMENTO YA ESTÁ AQUÍ



SDLA Jinetes de Rohan es el nombre de la última expansión del juego, en el que nos veremos por las llanuras de Rohan, cabalgando y luchando a lomos de tu corcelm haciendo nuevas misiones, obteniendo nuevas armas y nuevas habilidades, y por supuesto subiendo hasta nivel 85 mientras somos testigos de la ruptura de la Comunidad en Amon Hen, forjar alianzas con los Ents de Fangorn y ayudar a Éomer, hijo adoptivo de Théoden, para intentar proteger a su patria de la creciente sombra del mal que se cierne sobre sus tierras.

CHÉ QUÉ JUGÓN!



El Valencia CF y EA SPORTS ponen en marcha el concurso "Ché qué Jugón!" en donde cada semana se premiará al mejor gol marcado con el Valencia CF en FIFA 13.
Desde el 15 de octubre hasta el 9 de enero de 2013, los aficionados que tengan el videojuego podrán registrarse y subir sus golazos a la web de EA SPORTS.
La mecánica es simple:

1. Regístrate en la web del concurso.

2. Marca un golazo en FIFA 13 con el Valencia CF y sube la repetición a tu perfil de EA SPORTS Football Club. Te generará una URL.

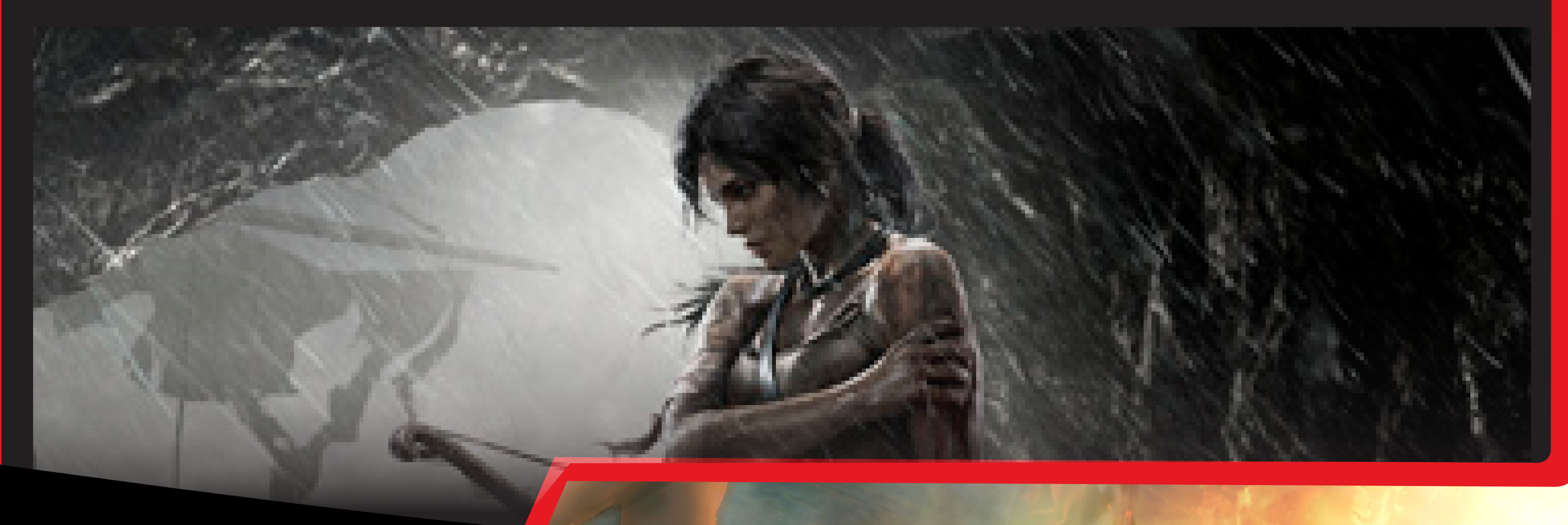
3. Envía la URL generada a la dirección de correo chequejugon@valenciacf.es

Los mejores goles serán publicados en www.vcfplay.com que dedicará una sección especial al concurso.

AVANCES

PODREMOS DISFRUTAR DE LAS TRES EDICIONES DE TOMB RAIDER EN ESPAÑA, A PARTIR DEL 5 DE MARZO

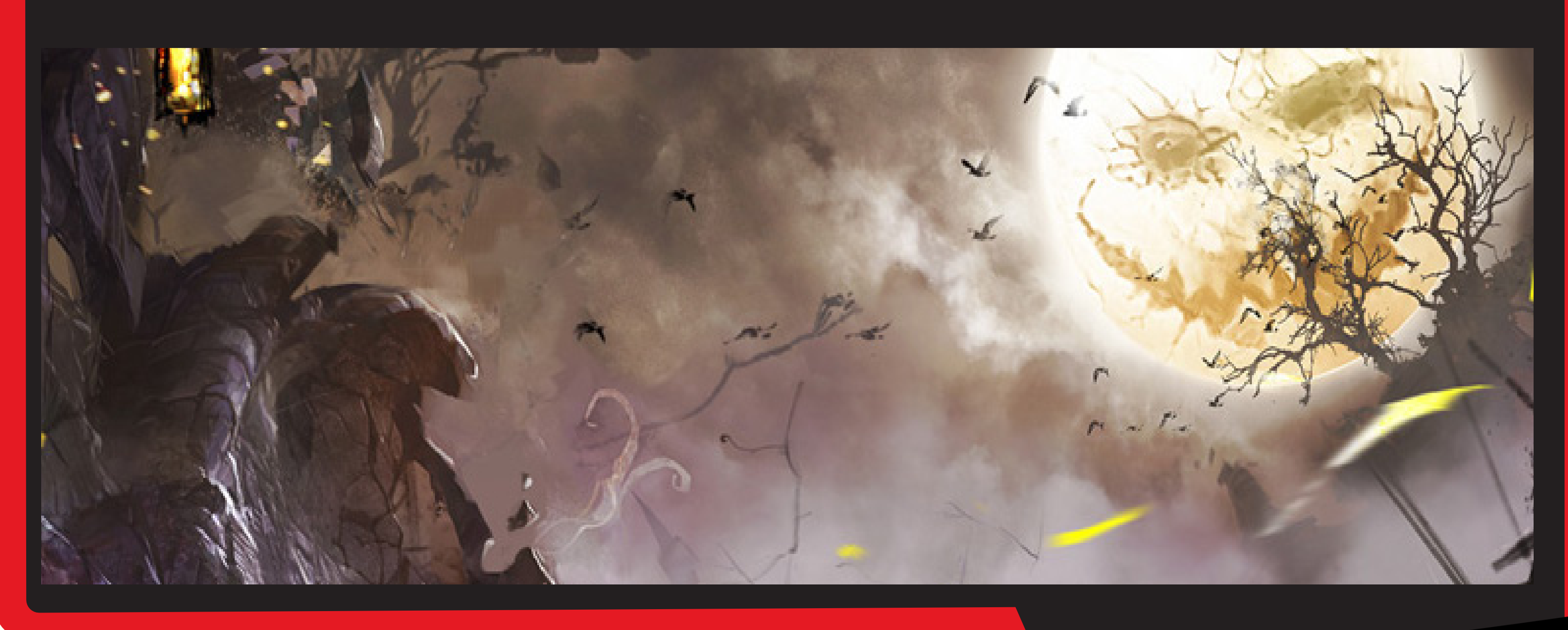
Square Enix ha anunciado hoy los contenidos extra que de TOMB RADIER se podrán conseguir con la campaña de reserva del juego. Los usuarios Europeos podrán escoger entre las tres ediciones diferentes que se comercializarán del videojuego: Estándar, Superviviente y Coleccionista. La edición Superviviente incluirá un pequeño libro de arte con ilustraciones de Tomb Raider seleccionadas por el Director de Arte, Brian Horton, un detallado mapa del juego a doble cara de la isla misteriosa del juego y una bolsa de supervivencia. La oferta digital constará de un acceso a la banda sonora ambiental de Tomb Raider y a un pack de armas descargables. La edición Coleccionista además de lo antes mencionado incluirá una figurita de acción Play Arts Kai de Lara Croft de unos quince centímetros de altura y todo presentado dentro de una resistente caja metálica de supervivencia.





HALLOWEEN LLEGA A GUILD WARS 2 EN CUATRO ACTOS DISTINTOS DESDE EL 23 HASTA EL 31 DE OCTUBRE

¡Halloween está a la vuelta de la esquina! Las fiestas ya están preparándose y Tyria se transformará con decoraciones, nuevos minijuegos, eventos dinámicos y un montón de cosas más. A pesar de las celebraciones, hay quienes temen la llegada de Halloween y todo lo que pueda traer pues esta es la época del año en la que las barreras entre los reinos son más débiles.



UNA AVENTURA QUE SE ADENTRA EN EL GÉNERO DE TERROR

El próximo 25 de octubre se estrenó en España LUCIUS, El Elegido del Mal, una primicia FX que se anticipa 24 horas a su lanzamiento mundial.

HEMOS SIDO BATMAN, INDIANA JONES, HARRY POTTER, HEMOS SIDO DE TODO, PERO NUNCA HABÍAMOS SIDO...

Habíamos tenido juegos del señor de los anillos de todo tipo, de estrategia, en tercera persona, hemos encarnado a todos los personajes habidos y por haber, pero nunca habíamos tenido ese toque que los juegos de lego nos aportan, esa jugabilidad y esa diversión aplicadas a una saga tan mítica como la de El señor de los anillos. En este nuevo título de lego, se ha mejorado la jugabilidad hay nuevos combos que nuestros personajes podrán hacer, como lanzarse unos a otros contra los escenarios





VUELVE MICKEY, ESTA VEZ PARA WIIU

Disney Epic Mickey: El retorno de dos héroes para Wii U acompañará a la consola en su lanzamiento el 30 de noviembre. La versión para Wii sale a la venta el 23 de noviembre, al igual que Disney Epic Mickey: Mundo misterioso, que se comercializará en exclusiva para Nintendo 3DS.

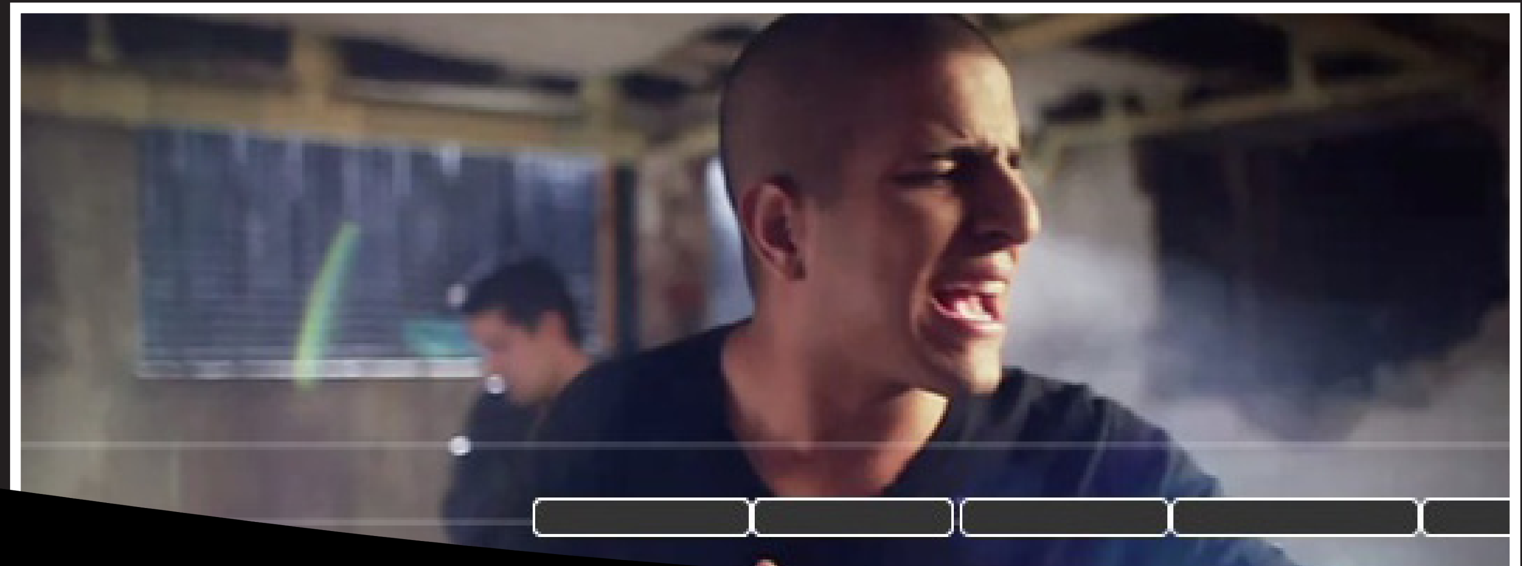


LOS VENGADORES: BATALLA POR LA TIERRA LLEGARÁ EL 8 DE NOVIEMBRE PARA XBOX Y EN EL LANZAMIENTO DE WIIU

En este juego podremos jugar como Capitán América, Hulk, Iron Man, Hewkeye o Loki, hasta un total de 20 personajes

LET'S SING VUELVE A LA CARGA

Por muchos es conocida la franquicia Let's Sing y en su quinta entrega prevista para el 2 de Noviembre trae 40 temas de artistas famosos y 30 de artistas nacionales para que podamos disfrutar con hasta 4 amigos. Los distintos modos de juego que trae son Practica, Solo, Duo, Duelo, Cooperativo y Corrección de tono. Además de ofrecer varios efectos de alteración de voz como eco, reverberación, etc.





MONSTER HIGH EN WII Y DS

Por todos es conocida la serie Monster High y era raro que todavía no hubiese llegado a las consolas, pero la espera no durara mucho más pues este juego estará disponible a partir del 13 de Noviembre.

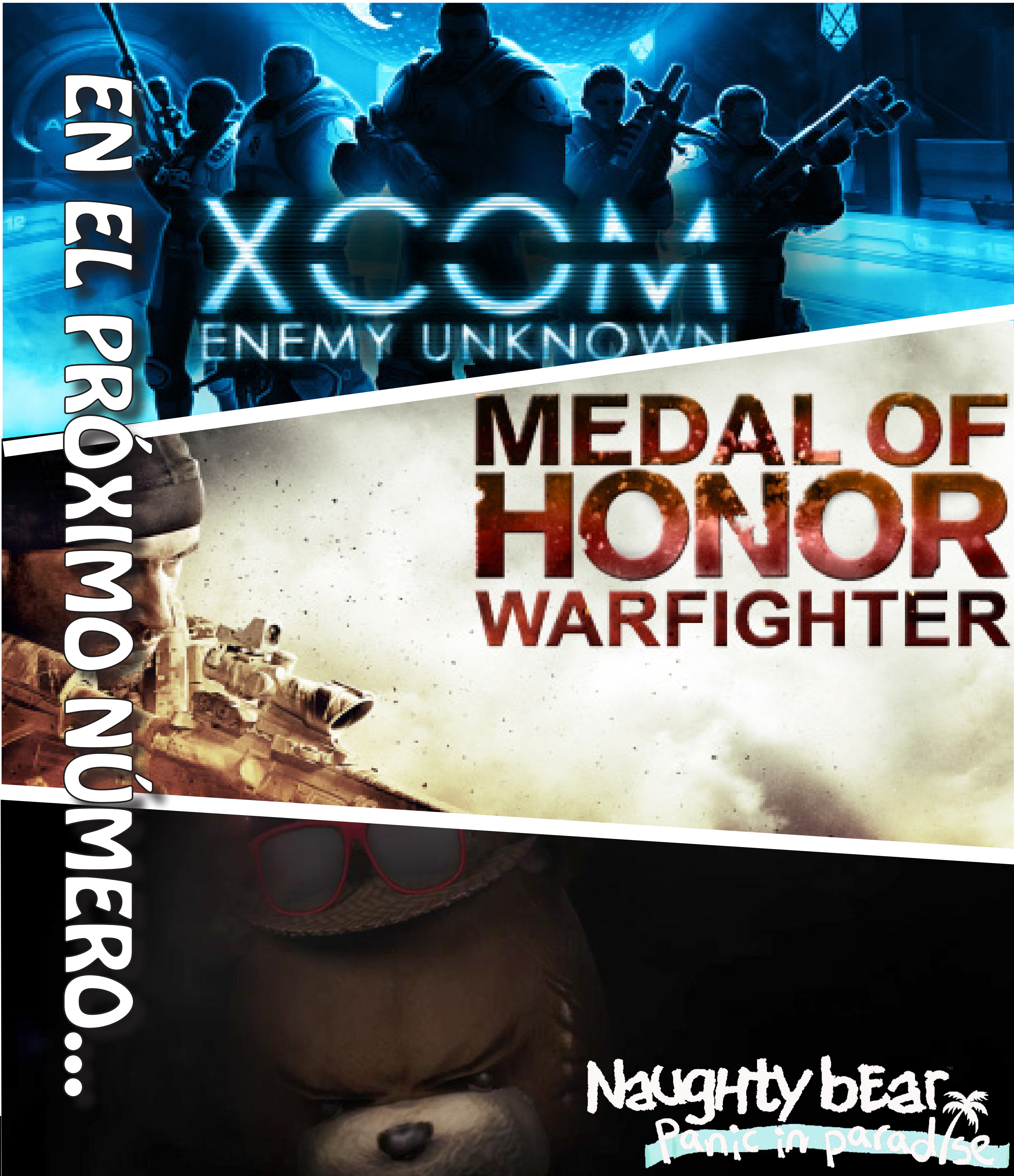
PHINEAS Y FERB EN NUESTRA PSP

Los usuarios de PSP podrán disfrutar a partir del 31 de octubre de las divertidas aventuras de los hermanastros más famosos de la televisión con el videojuego: Phineas y Ferb: A Través de la Segunda Dimensión

INJUSTICE: GODS AMONG US A LA VENTA EN ABRIL DE 2013

Este juego presenta una nueva franquicia del género de lucha de NetherRealm Studios, creadores de Mortal Kombat. Con los iconos de DC Comics como Batman, Flash, Harley Quinn, Solomon Grundy, Green Arrow, Superman y la Wonder Woman, el último título del galardonado estudio presenta una historia original. Héroes y villanos participarán en batallas épicas a gran escala en un mundo en el que la línea entre el bien y el mal ha sido borrada.




EN EL PRÓXIMO NÚMERO...
XCOM
ENEMY UNKNOWN
MEDAL OF
HONOR
WARFIGHTER
Naughty bEar
Panic in paradise


CREATIVE
FUTURE
CONOCE SIEMPRE
LAS ULTIMAS
NOVEDADES
SIGUENOS EN